PC SOLUCES
MENSUEL
NOUVELLE FORMULE
WWW.PCSOLUCES.COM

EXCLUSIF

LA MENACE FANTÔME
STAR WARS

10 PAGES SUR LE JEU TIRÉ DU FILM

★ **GUIDES ET SOLUTIONS**

(1ÈRE PARTIE) X WING ALLIANCE,
ALPHA CENTAURY,
(1ÈRE PARTIE) BROODWAR,
L'AMERZONE...

★ **TESTS**

ALIEN VS PREDATOR,
LANDS OF LORE III,
TOCA 2...

★ **CD-ROM**

GRATUIT
(DÉTAIL PAGE 98)

39 FF - 5,95 € • Belgique : 250 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 250 FL • Canada : 9,95 $ Can.

- 10 DÉMOS JOUABLES
- 80 MO DE FICHIERS : ADD-ONS, NIVEAUX...
- PREVIEWS ET TESTS EN VIDÉOS COMMENTÉES

Numéro 26 • mai 1999
L 9506 - 26 - 39,00 F

3 DÉMOS JOUABLES EXCLUSIVES :
KINGPIN, EXPANDABLE, ALIEN VS PREDATOR (MODE ALIEN)

«Un grand pas vient d'être réalisé par Activision»
PC Jeux
94% - JEU DU MOIS

«Le meilleur jeu de la série»
Joystick
90%

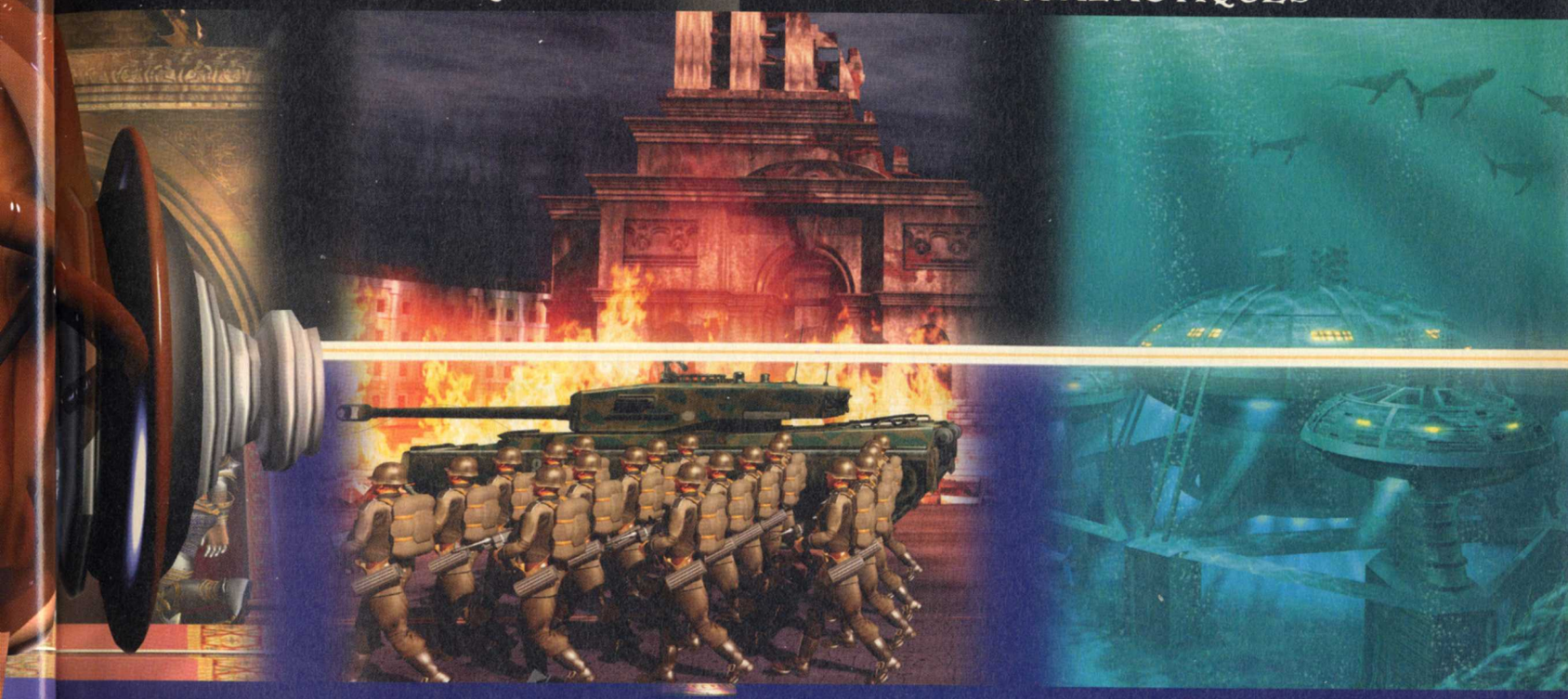
«Civilization Call to Power va faire date !»
Génération 4
☆☆☆☆☆

«Ce jeu constitue une nouvelle merveille du monde». «A ne manquer sous aucun prétexte»
PC Team
96%

«Ce jeu est obsédant... et d'une richesse incroyable»
PC Soluces
93%

Civilization Call To Power is published and distributed by Activision, Inc. Civilization Call To Power is registered trademarks of Activision. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

DE L'ANTIQUITE AUX COLONIES INTERGALACTIQUES



PRENEZ LE TEMPS DE SAVOURER LE POUVOIR

ACCOMPAGNEZ l'évolution de l'humanité à travers 7000 ans d'histoire. Inventez le génie militaire, donnez une identité à votre peuple, inculquez-lui une religion, développez une économie forte, construisez des civilisations sous marines et extra-terrestres. La survie et le développement de votre civilisation repose entièrement sur vous. Civilization : Call To Power propose un mode multi-joueurs en réseau (Internet, réseau local ou modem, 2 à 8 joueurs).

Découvrez l'univers du jeu sur Internet avec :

GOA
www.goa.com

CIVILIZATION
CALL TO POWER

ACTIVISION®
SOLUTIONS, TRUCS & ASTUCES :
3615 ACTIVISION OU 08 36 68 17 71 - 2,23 F/mn
ATVI - ACTIVISION 25, RUE DUGUAY
95100 ARGENTEUIL - www.activision.com

PC SOLUCES mai

26

(((ÉDITO)))

J'ai entendu la news ce matin à la radio. Monica Lewinski a vendu, en un mois, 30.000 exemplaires de son livre. Ce qui est inférieur aux ventes mensuelles de PC Soluces. Ça m'a fait drôlement sourire : tout ce ramdam depuis des mois, le rapport de l'obsédé Kenneth Starr, juste pour vendre 30.000 bouquins qu'elle n'a même pas écrits. Je vais donc me permettre de lui donner quelques conseils pour booster ses ventes si elle fait une suite.

Chère Monica,

Pour la couverture du livre, il n'y a pas 36 méthodes. Il faut mettre Lara Croft. Bon, d'accord, ça peut faire décalé par rapport à un livre dont le héros est le sexe du Président des États-Unis. On peut donc vous imaginer en short, avec des uzis et des serpents aux formes phalliques montant le long de vos jambes. Enfin bon, il faudra perdre un peu de poids...

Un CD-Rom s'impose. Plutôt que de mettre des démos, il faudrait mettre quelque chose d'un peu plus chaud. Vous avez pensé à garder la robe tachée du sperme du Président ? Vous avez bien gardé quelques photos ou quelques vidéos pour vos vieux jours ? Non ? Mmmh, allez, avouez... Ils conviendront parfaitement à une consultation avec un viewer d'images livré sur la petite galette.

Bon, à l'intérieur, il faut au moins une soluce. Je ne peux que vous conseiller celle de Broute War, le add-on de Kenneth Starrcraft.

En France, vous êtes perçue comme celle qui a failli faire tomber Clinton ; mais aussi comme une sirène, c'est-à-dire une personne mi-femme, mi-thon.

Léo de Urlevan

NUMÉROS UTILES
Accolade (Electronic Arts) 04 72 53 25 25
Activision 08 36 68 17 71
Blue Byte (Ubi Soft) 01 48 18 50 00
Cryo 01 44 65 25 65
Eidos 08 36 68 19 22
GT Interactive 08 36 68 14 11
Infogrames 04 72 65 50 00
Interplay 01 53 83 17 39
Lucas Arts (Ubi Soft) 01 48 18 50 00
Microsoft 01 69 86 46 46
Psygnosis 01 44 40 71 99
Sierra 01 46 01 46 00
Ubi Soft 01 48 18 50 00

NUMÉROS DE TÉLÉPHONE DES CONSTRUCTEURS
Creative Labs 01 39 20 86 00
Diamond Multimédia 01 55 38 16 00
Epson France 01 40 87 37 18
Guillemot Corporation 02 99 08 90 88
Intel 01 45 71 71 01
Matrox 01 45 60 62 08

RETROUVEZ-NOUS SUR INTERNET
http://www.pc-soluces.com
- Consultez le sommaire du numéro en kiosque
- Commandez les anciens numéros
- Abonnez-vous On-line
- Les dernières news des jeux vidéo
- Tous les sites des éditeurs
- Écrivez à la rédaction

(((SOMMAIRE)))

Bloc-Notes/courrier des lecteurs	6
News	8
Dossiers : Émulateurs	16
Multimédia	20
Bouquins	21
Internet	22
Mises à jour	23
Reportage : Star Wars, la menace fantôme	24
En développement	34
Previews	46
Reportage : Rage Software	60
Tests	69
Sommaire CD-ROM	97
Petites bourses	114
Crash Test	115
Shopping	116
S.O.S	118
Système D	120
Triche Trash	124
Guide Silver	130
Soluce l'Amerzone	140
Guide Starcraft Broodwar	148
Guide Alpha Centauri	158
Guide X-Wing Alliance	166

Index des avant-premières

Discworld Noir	50
Flanker 2.0	53
Fly !	56
Homeworld	58
Kingpin	46
L'alchimiste	55
Omikron	42
Prince of Persia 3D	34
Shadow Company	55
Shadowman	38
Slave Zero	54

Index des Tests

Alien vs Predator	92 %	70
Toca Touring Cars 2	89 %	78
Commandos : le sens du devoir	88 %	86
F1 Official Formula One Racing	87 %	100
Starsiege	85 %	108
Lands of Lore III	83 %	90
World War II Fighters	83 %	94
L'entraîneur 3	83 %	106
UEFA Champions League	72 %	112
Hellcopter	72 %	112
Corsairs	70 %	107
Army Men II	66 %	96
Machines	59 %	96
V-Rally	48 %	111
Uprising 2 : Lead & Destroy	45 %	111
Absolute Football	32 %	111
Puma Street Soccer	27 %	111

Publié par Cyber Press Publishing S.A.
Capital social : 9 700 000 F.
6, boulevard du Général Leclerc.
92115 Clichy Cedex
Téléphone : 01 41 06 44 33
Fax : 01 41 06 44 48
www.cyberpress-publishing.com

Président-directeur général : Marc Andersen
Directeur financier : Xavier de Portal
Directeur du développement : Philippe Deleplace (phdcyber@aol.com)
Directrice commerciale : Isabelle Weill
Chefs des ventes : Claude Jaquier - Tél : 01 41 06 44 40 (cljaquier@aol.com)
Service abonnements : Christophe Basset - Tél : 01 41 06 44 44
Commandes anciens numéros : Bénédicte Villalba - Tél : 01 41 06 44 33
Publicité : Isabelle Weill - Tél : 01 41 06 44 45 et Jocelyne Martignoni - Tél : 01 41 06 44 63
Photogravure : Quadratin (Paris)
Impression : SIEP (Bois Le Roi), SNIL (Fleurines)
Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse
Abonnements en Suisse : Edigroup S.A., case postale 393, 1293 Chêne Bourg. Tél : 022/348 44 28
En Belgique : Tondeur SA, 9 avenue Van Kalkenlaan, 1070 Bruxelles. Tél : 02 555 02 17
Éditeur responsable : Jean Philippe Tondeur
Tarifs d'abonnements et de réassorts pour les autres pays, nous consulter par courrier, fax ou téléphone.

Cyber Press Publishing édite également : PLAYMAG - LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION, SATURN & NINTENDO 64 - PC COLLECTOR - CINÉ LIVE VIDÉO MUSIC - MUSIC UP!

(*) 3615 & 36 68 : 2,23 F/mn

Dépôt légal à parution
Commission paritaire n° 1003K76997
N° ISSN : 1269-2921
©1998 Cyber Press Publishing. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays. Aucun élément de ce magazine ou de son cédérom ne peut être reproduit ni transmis d'aucune manière que ce soit, ni par quelque moyen que ce soit, y compris mécanique et électronique, on-line ou off-line, sans l'autorisation écrite de Cyber Press Publishing.

Directeur de la publication : Marc ANDERSEN (andercyber@aol.com)
Directeur de la rédaction : Claude Lucas (Claudlucas@aol.com)
Directeur Multimédia : Daniel Lauro (Danbiss@aol.com)
Assistant Multimédia : Julien Minier (julien97@aol.com)
Chef de rubrique : Michel Desangles (mkdf@club-internet.fr)
Rédacteur en chef adjoint : Xavier Allard (LDU@club-internet.fr)
Sharewares : Christophe Lemonnier (ariochld@aol.com)
Directeur artistique : Eric Beauzel
Couverture : Vanessa Wajeman
Maquette : Vanessa Wajeman
Secrétariat général de Rédaction : Isabelle Derveaux (derveaux@aol.com)
1ère Secrétaire de rédaction : Catherine Montagnon
Secrétaires de rédaction : Richard El Mestiri, Marie-Hélène Millot,
Responsable télématique : Alain Milly (AlainMilly@aol.com)
Rédacteurs : Jean-François Molas, Rodolphe Donain, Yann Lebecque, Luis de Oliveira, Christophe Lemonnier, François Baldjian,
Illustrations : Yacine, Yann Lebecque

Illustration de couverture : Star Wars, la menace fantôme ©Lucas Arts / Ubi Soft

Ce numéro comporte un CD-ROM gratuit encarté entre les pages 98 et 99, qui est offert et ne peut être vendu.

3615 PCSOLUCES*
ASTUCES PC : 08 36 68 14 16*
WWW.PCSOLUCES.COM

Prochain numéro 28 mai

- Un scénario captivant pour 23 missions et 6 campagnes originales
- Conduisez d'authentiques véhicules de la 2nde Guerre y compris des tanks panzer
- 40 personnages à disposition, chacun possédant une personnalité unique
- Développé avec la collaboration d'un Commandant de la 2nde Guerre Mondiale
- Compatible avec les joysticks à retour de force via Windows 95/98
- Coordonnez vos attaques grâce au mode "4 joueurs" coopératif via LAN

Jeux concours, Solutions, Indices, Nouveautés et Problèmes techniques 7/7 24/24 Serveur vocal: 08.36.68.57.75 (2,23 F TTC/mn) Serveur minitel: 3615 code TAKE2 (1,25 F TTC/mn)

CE MOIS-CI, PETIT CHANGEMENT : ON OUVRE, ENFIN, NOS COLONNES À VOS REMARQUES DIVERSES ET VARIÉES AVEC UN COURRIER DES LECTEURS. APRÈS TOUT, UN MAGAZINE SE DOIT D'OFFRIR À SES LECTEURS UNE TRIBUNE LIBRE OÙ ILS PEUVENT S'EXPRIMER. PEU DE LETTRES NOUS SONT PARVENUES POUR LE MOMENT, MAIS À PRÉSENT, NOUS ESPÉRONS BIEN QUE VOUS SEREZ NOMBREUX À NOUS COMMUNIQUER VOS ATTENTES ET VOS REMARQUES CONCERNANT LE CONTENU DE PC SOLUCES.

le courrier des lecteurs

www.PC SOLUCES.COM

POUR NOUS ÉCRIRE : PC SOLUCES/CYBER PRESS • COURRIER DES LECTEURS • 92-98 BOULEVARD VICTOR HUGO • 92115 CLICHY CEDEX

Vous passez sans arrêt des tests de jeux Multijoueur, mais il faudrait penser à nous, les lecteurs qui n'avons pas tous des réseaux et des câbles comme vous autres Parisiens !
Fan de jeux de stratégie, je remarque que vous avez mis 20 % à Close Combat 3. N'est-ce pas un peu exagéré ?
Pourquoi n'avez-vous pas testé Tomb Raider III ?

Michel D.

Contrairement à de nombreux autres magazines PC, nous ne consacrons pas de nombreuses pages aux jeux en réseau. Nous nous devons malgré tout de vous tenir au courant de tous les types de jeu disponibles sur le marché, y compris les jeux en réseau. N'oubliez pas non plus que les jeux se pratiquent aussi sur Internet, moyen de communication qui n'est aucunement réservé aux seuls Parisiens ! Concernant Close Combat 3, sachez que Jeff est un être réfléchi qui ne note pas à la légère et ne doutez pas que s'il a mis 20 %, c'est qu'il a vraiment trouvé le jeu très mauvais. On peut aussi pinailler sur la note et dire que le jeu vaut 38 % ou 42 %, mais de toute façon, en dessous de 50 %, un jeu est à éviter. Fais un tour du côté des news que tu dois connaître par cœur pour voir ce qu'il en est de Close Combat 3.
Enfin, Tomb Raider III n'a pas été testé pour la simple et bonne raison que cette série nous agace. Quel intérêt y a-t-il à dire que ce jeu est bourré de bugs alors que de toute manière il est promis à un bel avenir commercial, les fans se ruant sur tout ce qui concerne l'héroïne à l'hypertrophie mammaire comme François sur une quatre fromages. Bref, ce test est passé à la trappe sans aucun regret de notre part. Tu remarqueras d'ailleurs que si quelques quotidiens, dont "Libération", ont descendu ce titre en flammes, tous les canards PC se sont extasiés devant tant de splendeur... Close Combat 3 nous prouve d'ailleurs qu'on ne peut pas toujours dire ce que l'on veut sans risquer des manœuvres discriminatoires de la part des éditeurs !

Salut PC Soluces
J'ai 31 ans, j'ai acheté un PC il y a un an et demi et je lis votre magazine de temps en temps. Je suis plutôt habitué aux consoles de jeu mais quand je me suis mis au PC en n'y connais sant rien (je ne m'y connais pas beaucoup plus maintenant), je me suis trouvé plein de raisons pour justifier mon achat. Je m'étais dit "ouais, pis avec un PC, je pourrais travailler, écrire des textes, faire de la musique par ordinateur, m'amuser avec du traitement d'images, faire de l'Internet, etc. etc." Bref, un peu comme tout le monde, je me suis dit tout ça histoire de ne pas claquer 10.000 balles simplement pour jouer à des jeux. Or, depuis que j'ai cette bécane aujourd'hui considérée comme "jurassique", je ne m'en suis que très peu servi. Un coup, ça démarre pas, un coup, alors que j'essaie d'installer Cubase, on me dit que ma config' n'est pas assez musclée et qu'il faudrait que je remette 3000 F dans une carte-son, un coup Photoshop tourne à deux à l'heure, une autre fois on me dit de changer de carte-mère et d'acheter un gros modem pour avoir accès aux photos de cul Internet, et comble du comble, on me conseille de ne pas penser à acheter un jeu récent dans le commerce parce que sans carte accélératrice 3D "faut pas rêver" (je cite). Alors bon, je vous demande sans animosité aucune (quoique), est-ce que je suis un gros naïf, une tanche épaisse ou simplement un gogo de plus arnaqué par le mirage du multimédia interactif virtuel ? Bref, acheter un PC signifie-t-il racheter du matos tous les deux mois pour pouvoir s'en servir ?

Marco V.

On dirait que je te connais ! Mais c'est sans doute parce que tout le monde finit, un jour ou l'autre, par se poser cette fatidique question. En effet, on n'investit pas dans un PC. C'est un gouffre à fric pire que la bagnole. Tous les ans, on se rend compte que la bécane qui était vaillante lors de l'achat se révèle être un cube de métal disgracieux dont on ne peut même pas se servir comme presse-papier, vue la taille de l'engin. Vouloir rester à la pointe de la technologie est une pure utopie, et une perte d'argent inutile. En revanche, bien cerner ses besoins est une stratégie valable et éprouvée. Certes, cela demande de se renseigner à fond sur le domaine, mais on n'achète pas une voiture parce qu'elle est rouge ou que la calandre est à mourir ! On prévoit le nombre de passagers à transporter, le genre d'utilisation que l'on veut en faire, le prix de revient, la consommation, les accessoires... Avec un PC c'est pareil. Si l'on veut

faire de la musique ou du traitement graphique, il suffit de prendre une bécane capable de le faire suffisamment bien, dont le prix avoisine les 12 à 15000 F. Si tout fonctionne, pourquoi vouloir mieux ? Seuls les jeux vous demanderont de constants investissements, il vaut mieux le savoir. Donc, rassure-toi, une fois ton PC mis à niveau, tu n'auras plus besoin de racheter une enième carte, sauf pour gagner en confort.

Les éditeurs de jeux vidéo seraient-ils des machistes invétérés ? Croient-ils nous avoir ralliées, nous les femmes si peu nombreuses à jouer sur écran, en nous balançant des pseudo-héroïnes à la poitrine et aux mollets démesurés ? La poitrine pour bien nous faire comprendre que Lara est une femme et que malgré ce sévère handicap elle est tout à fait capable de trouver sa place au soleil, les mollets parce qu'il ne faudrait tout de même pas confondre une héroïne de jeux vidéo et la commune des mortelles. Juste pour "contrebalancer" la poitrine. Ou pour nous prouver que féminité et sportivité ne sont pas radicalement incompatibles. Ou pour nous faire gober primo que les femmes ne sont pas les éternelles absentes des scénarios et deuxio que les mecs peuvent très bien condescendre à "incarner" une femme à l'écran. Mais nous ne sommes pas dupes ! La "belle" a été lookée, relookée, surlookée uniquement pour satisfaire les hommes, qui prendront sûrement plus de plaisir à évoluer sur ses traces plutôt que sur celles d'un baroudeur à la gueule et à la démarche éculées et en même temps déculpabiliser les mecs de la profession qui se figurent nous avoir calmées pour trois temps. Non, décidément, même si l'idée de départ n'était pas mauvaise, je préfère retourner jouer à mes jeux "franchement" bourrins ou, mieux, à mon bouquin sur la libido des souris charolaises.

Cathy M.

Chère Cathy, je te rassure tout de suite : de nombreuses études marketing ont été effectuées sur Lara Croft et le cœur de cible clairement défini. Ce personnage est un peu le Michæl Jackson du jeu vidéo : totalement travaillé pour plaire au plus grand nombre. Et puis, ce serait sans doute surestimer les développeurs que de s'imaginer qu'ils font des jeux pour faire plaisir aux jeunes femmes. C'est plus un coup qu'autre chose, et un bon coup dans le domaine, c'est certain. Quant à l'éditeur, il décide de la campagne qui sera faite autour du jeu, de l'axe de communication... Ce qui est amusant, c'est de voir à quel point Lara déchaîne les passions, avec ses fans et ses détracteurs. Comme pour tout phénomène de mode, son succès est assuré pour un temps, jusqu'à ce que l'effet se tasse et qu'il disparaisse s'il n'est plus adapté à l'air du temps. En ce qui nous concerne, nous attendons d'un jeu qu'il soit agréable à jouer, voire original, ce qui n'est pas le cas des derniers épisodes...

Bloc notes

LES JEUX DONT J'ATTENDS LA SORTIE AVEC IMPATIENCE
1. TIBERIAN SUN
2. DUKE NUKEM FOREVER
3. AGE OF EMPIRES 2
4. DIABLO 2
5. COMMANDOS : LES SENS DU DEVOIR
6. ALIENS VS PREDATOR
7. KINGPIN
8. RESIDENT EVIL 2
9. REQUIEM
10. OUTCAST

LES JEUX QUE VOUS PRÉFÉREZ
1. HALF-LIFE
2. NEED FOR SPEED 3
3. BALDUR'S GATE
4. SILVER
5. TOMB RAIDER III
6. ROGUE SQUADRON
7. POPULOUS III
8. GRIM FANDANGO
9. FIFA 99
10. COMMANDOS

LE TOP DE LA RÉDACTION
LUIS : ALIEN VS PREDATOR - YANN : HALFLIFE - RODOLPHE : SILVER
FRANÇOIS : TOCA 2 - JEFF : X-WING ALLIANCE - XAVIER : X-WING ALLIANCE

LE TOP PREVIEWS DE LA RÉDACTION
FRANÇOIS : EXPANDABLE - JEFF : KINGPIN - YANN : RODOLPHE : SHADOWMAN
XAVIER : LA MENACE FANTÔME - LUIS : OUTCAST - RODOLPHE : SHADOWMAN

LES MEILLEURES VENTES DU MOIS DERNIER
1. SIM CITY 3000
2. L'AMERZONE
3. BALDUR'S GATE
4. ALPHA CENTAURI
5. CAESAR 3
6. SILVER
7. CIVILIZATION : CALL TO POWER
8. EGYPTE
9. SUPER BIKE
10. FALCON 4.0

LES SORTIES PRÉVUES POUR LE MOIS DE MAI
DARKSTONE - ELECTRONIC ARTS
DESCENT III - INTERPLAY
FLEET COMMAND - ELECTRONIC ARTS
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III - 3DO
KINGPIN - INTERPLAY
OUTCAST - INFOGRAMES
QUEST FOR GLORY V - SIERRA
REQUIEM - 3DO
ROLAND GARROS 99 - GT INTERACTIVE
STARSIEGE - SIERRA
TANKTICS - GREMLIN

MES QUATRE JEUX PRÉFÉRÉS POUR LE HIT-PARADE DES LECTEURS :

1) .....
2) .....
3) .....
4) .....

LES DEUX JEUX DONT J'ATTENDS LA SORTIE AVEC IMPATIENCE :

1) .....
2) .....

JE SOUHAITE VOUS VOIR PUBLIER DES AIDES POUR LES JEUX SUIVANTS :

1) .....
2) .....
3) .....
4) .....
5) .....

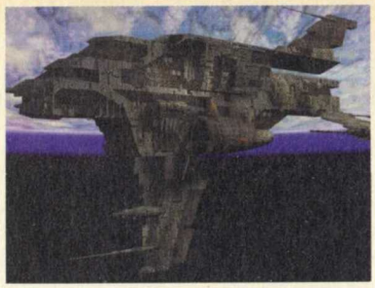
NOM : .....
PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
.....
.....
CODE POSTAL : .....
VILLE : .....
MICRO : .....

À DÉCOUPER OU À RECOPIER ET À RETOURNER À : PC SOLUCES — BLOC-NOTES, 6, BD DU GÉNÉRAL LECLERC, 92115 CLICHY CEDEX.

TOUS LES COUPONS RATURÉS, INCOMPLETS OU ILLISIBLES NE SERONT PAS PRIS EN COMPTE.

PEUT FACILEMENT MIEUX FAIRE...

C'est en octobre que devrait débarquer Imperium Galactica 2, la suite du jeu de stratégie/gestion catastrophique. Pour le moment, nous ne savons pas grand-chose quant à ce titre, en dehors de ces quelques images qui nous permettent de déduire que graphiquement, le bond est impressionnant. Il ne reste plus qu'à souhaiter que le jeu lui-même soit réussi, sachant que l'on disposera de 3 races, de graphismes en 3D temps réel, d'une centaine de bâtiments, de 7 classes de vaisseau «customisables», d'une certaine automatisation des tâches, de diplomatie, de gestion des colonies et de recherche, et un support de 8 joueurs en réseau.



PIRATAGE EXAGÉRÉ

Selon le président de l'IDSA (Interactive Digital Software Association), le piratage occasionnel - c'est-à-dire le fait de copier un jeu de temps en temps, grâce à un graveur de CD - représenterait une perte de 18 milliards de francs par an, par rapport à un chiffre d'affaires estimé actuellement à 36 milliards de francs. Autrement dit: un jeu sur trois serait piraté. Selon Merrill Research, une boîte d'études, ce chiffre ne serait «que» de six milliards de francs. Selon moi, il est de 300 millions de francs tout au plus, le piratage s'appliquant à la copie d'une œuvre de l'esprit, et pas à la réplication de l'objet en plastique qui la contient. Il ne faut donc compter que la partie «droit d'auteur» des produits, et pas le prix de vente TTC des jeux en magasin. Je le serine depuis des années: séparez le contenu du contenant, et ça résoudra déjà un paquet de problèmes...

on vous dit tout

PIRATE AU GRAND CŒUR

Kevin Mitnick, le pirate romantique (enfin, disons que son côté "Clyde sans Bonnie" est romantique), qui est en détention provisoire depuis quatre ans et dont le procès s'ouvre ce mois-ci, a enfin fait savoir qu'il plaiderait coupable aux chefs d'accusation retenus contre lui. La loi américaine étant différente de la loi française, ça ne signifie pas qu'on va automatiquement le foutre en taule: il s'agit d'une négociation entre ses avocats et ceux de l'accusation qui dure depuis déjà presque un an. Voilà comment ça marche: soit les avocats parviennent à un accord satisfaisant pour les deux parties et tout va bien, soit Mitnick estime que la chose n'est pas à son avantage et il plaide non coupable. Dans ce cas, il appartient à l'accusation de prouver qu'il est coupable, ce qui est un processus extrêmement long et complexe, on l'a vu dans l'affaire OJ Simpson. Car reconnaître qu'il est coupable ne suffit pas: il faut en plus que son arrestation ait été faite dans les règles de l'art, jusqu'à vérifier si les officiers l'ayant réalisée portaient bien l'uniforme réglementaire, il faut que les preuves retenues contre lui aient été obtenues de manière légale (ce qui est rarement le cas), etc. En général, la justice préfère lâcher du lest et réduire sa peine en échange d'aveux en bonne et due forme. En l'occurrence, la justice américaine essayait depuis août dernier de persuader Mitcnick d'accepter de ne plus toucher un ordinateur après sa sortie de prison, et de ne pas vendre ou raconter son histoire sous une quelconque forme. Mitnick a déclaré que c'était hors de question, et qu'il préférait purger une longue peine plutôt que se retrouver sans rien à sa sortie. S'il a récemment accepté de plaider coupable, c'est que la justice a réduit ses exigences; les négos étant cependant secrètes, on n'en sait pas plus pour l'instant, si ce n'est qu'une peine précédente, datant de 1995, l'empêche déjà de toucher à un ordinateur pendant au moins trois ans après sa sortie de taule...

XAVIER N'A QUE SES YEUX POUR PLEURER...

À l'occasion du dossier «la Menace Fantôme» de ce numéro, Xavier a dû signer un contrat l'obligeant à respecter le secret sur l'épisode 1. Il connaît le scénario du film, et il pourrait nous faire bisquer toute la journée, sauf que, s'il peut parler de Star Wars, il ne peut pas aborder les quelques points suivants : logo, personnage, lieu ou nom de production, titre, design, idée, concept, plan, script, agenda, statistique, langue, mot, créature, véhicule, rapport, analyse, article, sculpture, méthode, procédé, donnée, liste, programme, recherche, développement, projet, prototype, produit, produit dérivé, invention, savoir-faire, termes de contrat, dessin... Bref, il est libre Xav...

FILLE À LUNETTES, FILLE À GROSSE TÊTE

Une jeune fille de 14 ans, Natalia Toro, du Colorado, vient de remporter la bourse offerte chaque année par Intel à des étudiants en sciences. Elle a conçu une équation permettant de compter des neutrinos, alors même que ceux-ci oscillent entre un état détectable et un état non détectable. Après l'Irlandaise du mois dernier qui avait développé un algorithme de cryptage, je trouve que ça fait beaucoup de jeunes filles qui viennent manger le pain des vieux scientifiques binoclards.

LA PEUR DU SIÈCLE

Une députée du Maine, l'état le plus au nord des USA (-30° d'octobre à mars), a proposé de constituer des stocks de riz et de haricots pour le cas où le bug de l'an 2000 paralyserait la distribution alimentaire. Combien? 400.000 mètres cubes, de quoi nourrir la population de cet état pendant plusieurs mois, pour un coût de 300 millions de francs. Ça représente une surface d'un hectare sur 40 mètres de haut, et outre que personne n'a assez de place pour stocker tout ça, il faudrait en plus le protéger contre la pourriture et les parasites. Pour avoir si peur des bugs, elle doit certainement être une bonne cliente de Microsoft.

ÉMULATEURS PLAYSTATION

Sony a attaqué en justice Connectix, qui a l'intention de porter Virtual Game Station, son émulateur PlayStation (qui tourne pour l'instant sur Mac) sur Windows, et Bleem, qui publie en shareware l'émulateur du même nom (voir le dossier Émulation dans ce numéro). Par deux fois déjà, les juges ont refusé de bloquer la vente de Virtual Game Station. C'est donc la troisième tentative de Sony. La création d'émulateurs étant autorisée tant qu'il n'y a pas décompilation du produit original et distribution des ROMs, ça a peu de chances d'aboutir.

Les Cranberries (le groupe préféré de Richard, notre secrétaire de rédaction) ne vendent les tickets pour leu prochaine tournée ("Bury th Hatchet") que sur Internet (www.cranberries.com) (à l'heure où j'écris ces lignes, en tous cas).

Les news de
MICHEL DESANGLES
et yann lebecque

Les news de
YANN LEBECQUE
et michel desangles

AU MOINS, QUAND ON EST DEVANT CANAL+, ON N'EST PAS DEVANT UN JEU VIDÉO !

Après Prost Grand Prix, Canal+ Multimédia et Infogrames ont décidé de s'en prendre au football avec Canal+ Football 99. Certes, les graphismes ont l'air sympa, mais le communiqué de presse a de quoi faire peur. En effet, les commentaires seront assurés par Hervé Mathoux et Jules-Edouard Moustic. Un petit florilège :

«- Ah c'est sûr, les supporters ont raison d'être mécontents - En plus, ils sont pas bons les sandwichs!»

Une autre pour la route :

«- Oh là là ce tacle !

- C'est malin, maintenant il a les poils tout emmêlés et pis il est pas content ! «

C'est tout un métier, comique...

AL «CHEVILLES ENFLÉES» GORE

Al Gore, le vice-président des Etats-Unis, qui est actuellement en campagne, a fait une grosse gaffe: lors d'une interview télévisée, au cours de laquelle on lui demandait ce qu'il avait apporté à la nation, il a répondu: «j'ai pris l'initiative de créer Internet». Ce qui lui a valu un tollé général de la part de la presse, qui ne s'est pas gênée pour rappeler qu'Internet date de 1969, et qui en a profité pour fouiller un peu dans les archives: il y a quelques années, Gore avait déjà prétendu avoir inspiré le personnage principal de "Love Story", alors que selon l'auteur du bouquin, c'est Tommy Lee Jones, l'acteur, qui en est à l'origine. Jones et Gore étaient dans la même chambre à l'université, et le second a pensé qu'une petite exagération passerait inaperçue. Le lendemain de la gaffe sur Internet, il a quand même réussi à tourner la chose en dérision en disant: "excusez-moi, j'ai dit une bêtise, mais j'étais très fatigué, j'avais passé la nuit précédente à inventer la caméra vidéo".

MELISSA SOUS LES VERROUS

Le virus Melissa, qui a causé des ravages aux USA ce mois-ci, et notamment au sein des services informatiques de l'administration, va coûter cher à son auteur: il risque quarante ans de prison et trois millions de francs d'amende. David Smith, un informaticien de 30 ans, a écrit un virus qui se répand par le biais d'un document Word; à peine celui-ci ouvert, il envoie des e-mails à toutes les personnes qui sont consignées dans le carnet d'adresses de l'utilisateur. Ces cinquante personnes, à leur tour, envoient à leur insu le virus à cinquante autres personnes, etc. Ça ne détruit aucune donnée, mais l'avalanche de messages ralentit tellement les systèmes que plusieurs gros serveurs de mail ont dû éteindre leurs ordinateurs pendant quelques heures, et que le FBI a publié un communiqué de mise en garde, pour la première fois de son histoire. Il a d'ailleurs fallu quelque temps pour en trouver la source, car la première fois qu'il a été repéré, c'était dans un mail qui listait les mots de passe de divers sites de cul. On a cru que c'était une nouvelle forme de pub déguisée, mais c'était un hasard: en fait, le type qui avait envoyé cette liste était lui-même infecté. David Smith sera jugé par la haute cour de justice, comme ceux qui sont coupables de trahison.

L'CGT DÉRAILLE

On a perdu. La Commission Générale de Terminologie a décidé qu'on disait désormais «l'internet», avec un l apostrophe et sans majuscule. Les auteurs de cette directive ont probablement appris le Français sur le tf1 ou dans la france 2. Ce qui témoigne d'une profonde méconnaissance de ce qu'est Internet, puisque les Américains eux-mêmes disent «on Internet» et pas «on the Internet». Si ça ne vous dérange pas, je continuerai à dire «sur Internet» et pas «sur l'internet», «CD-Rom» et pas «cédérom», et «la commission générale de terminologie est une grosse bande d'andouilles incultes» au lieu de «la commission générale de terminologie remplit un rôle utile».

MICROSOFT CONTRE MP3

Pendant que la bataille faisait rage autour du mp3, Microsoft restait étrangement silencieux. C'est qu'ils développent leur propre format, MS Audio 4.0, qui en est à la version 1.0 mais le fait de l'appeler "4.0" fait croire aux utilisateurs que c'est un produit qui est déjà éprouvé et débuggé. Astucieux, non? Il compresse les fichiers à la moitié de la taille du mp3, et comprend un système de codage empêchant le piratage. Il entre en compétition avec des propositions similaires d'IBM, de Sony, de Liquid Audio et d'autres encore. Remarquez, pour l'imposer, comme il y a peu de chances qu'ils l'imposent sur les mérites propres du format, ils peuvent se contenter de racheter les concurrents, ça ira plus vite.

BOURREAU D'ENFANTS !

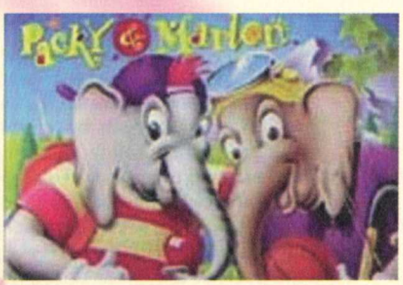
MINDSCAPE DEVRAIT BIENTÔT NOUS PROPOSER BABYZ, LE PENDANT POUPIN DE DOGZ ET CATZ. EH OUI, ON POURRA S'OCCUPER DE BÉBÉS VIRTUELS, ET MÊME LEUR PARLER À L'AIDE D'UN MICRO VIA LA TECHNOLOGIE VIA VOICE D'IBM. LA QUESTION EST : POURRA-T-ON LES SECOUER PAR LA PEAU DU DOS COMME DANS DOGZ ET CATZ ?

METTEZ DES K-WAY 2

Ce n'est pas Shiny Entertainment mais Bioware Corp qui se charge du développement de MDK2 pour Interplay. Rappelons que Bioware n'est pas composée de manchots, puisque cette équipe a réalisé Baldur's Gate et Shattered Steel, un jeu de Mechs en 3D. On retrouvera donc Kurt, le Docteur Hawkins et Max à travers 9 niveaux, ainsi qu'une vingtaine d'ennemis. Plus de news dans les mois à venir...

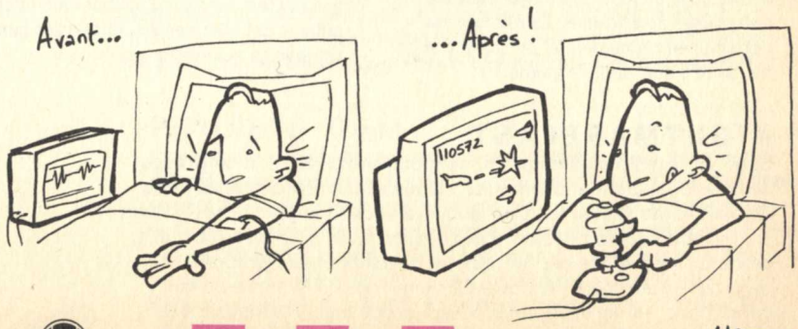
DONNEZ DES SOUS À EIDOS !

Eidos annonce l'arrivée prochaine de Tomb Raider II version longue. Sous ce nom ridicule se cache un moyen de faire encore un peu de blé avec Lara. En fait, il s'agit de Tomb Raider II avec cinq niveaux inédits, le tout vendu 150 francs. Plutôt que de vendre cinq niveaux pour 50 francs ou carrément de les donner sur Internet, Eidos préfère donc les vendre très cher avec un jeu que tout le monde a déjà... Belle mentalité, tiens !

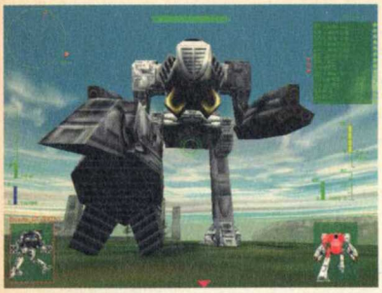


LES JEUX VIDÉO REMBOURSÉS PAR LA SÉCU !

Aux États-Unis, CLickHealth développe des jeux pour les enfants atteints de diabète (Packy & Marlon) ou d'asthme (Bronkie the Bronchiasaurus). Ces jeux apprenent aux enfants à gérer leur maladie. Ils sont tellement bien faits que certains pédiatres n'hésitent pas à les prescrire à leurs patients et que certaines mutuelles vont jusqu'à les rembourser ! Espérons seulement qu'il n'y a pas de message «Game over» dans ce type de jeux...



ASSIS LUIS !



C'est pas croyable ce que ce boulot peut être fatigant par moments... Ainsi, on ne peut pas avoir un jeu de course sans se retrouver avec François sur les genoux, ni un jeu Mechwarrior sans avoir Luis qui vous crie aux oreilles «non ! C'est moi qui fais ! C'est moi qui fais ! «. Qu'il se rassure, le petit Luis, il aura droit au test de ce jeu, prévu pour le mois de juin. 18 BattleMechs, pouvant être équipés de 10 armes simultanément à choisir parmi 38, 20 missions solos, 4 mondes différents, 8 joueurs réseau... Le truc habituel, en gros.

on vous dit tout

VIVRE DE LA BOURSE

Pour vous expliquer ce contre quoi les boîtes de la Silicon Valley se battent actuellement, je dois vous faire un petit cours de finance internationale (je suis très bon en finance internationale. Meilleur qu'en finance personnelle: je n'arrive pas à être en positif à la banque, je ne sais d'ailleurs pas combien j'ai sur mon compte, mais dès que ça dépasse le milliard de dollars, là, je suis à l'aise. Je vais demander une grosse augmentation, tiens). Quand une très grosse boîte en rachète une petite, normalement, elle paye le prix de cette acquisition sur plusieurs années. Elle doit avoir les reins solides, et ses bénéfices sont réduits pendant un bon moment: ça effraie les investisseurs qui délaissent cette société, ce qui fait chuter le cours de l'action. Dans le cas des boîtes informatiques, c'est un peu différent: la grosse boîte peut inscrire l'achat de la petite dans la colonne «Recherche et développement». C'est une gruge qui permet d'imputer le prix d'achat en une seule fois. Dès le trimestre suivant, les bénéfices redeviennent normaux; les investisseurs sont contents et l'action ne baisse pas. Ça a tout de même un inconvénient: de plus en plus de petites boîtes se créent non pas pour vivre et gagner de l'argent, mais pour essayer de se faire racheter par une grosse compagnie. C'est pas très compliqué, il suffit d'avoir n'importe quel projet touchant au multimédia ou à Internet, de faire un peu de bruit autour de ce projet, et d'attendre les propositions. En bref, il est aujourd'hui plus facile de jouer avec l'argent que de créer de véritables produits. Or, les Etats-Unis sont en train d'envisager la réforme de ce système, empêchant les grosses boîtes de comptabiliser les acquisitions sur un seul trimestre. Ce qui modifierait profondément le mode de fonctionnement économique de la Silicon Valley. Il y a donc les pour (les moralistes) et les contre (les spéculateurs). Il faut quand même préciser que dans le camp des pour se trouve le reste du monde, cette facilité comptable n'existant qu'aux Etats-Unis. L'annuler permettrait enfin aux autres pays de jouer à jeu égal avec les entreprises américaines. La réforme est débattue en ce moment et on saura à la fin de l'année quel camp a gagné.

SCOPE NUMÉRIQUE

Tivo, une boîte californienne, vient de sortir le premier magnétoscope entièrement numérique (sans bande vidéo). Pour 5000 balles environ, il est capable d'enregistrer trente heures d'émissions, qu'il choisit lui-même en fonction de vos goûts: il suffit de lui préciser ce qu'on aime (genre d'émission, films, acteurs préférés, etc) et il se charge de piocher sur les chaînes disponibles tout ce qui correspond à vos critères. Comme c'est numérique, la consultation du "buffer" de 30 heures est extrêmement rapide. "Chaînes disponibles", ça veut dire que pour fonctionner, il a besoin de certains signaux numériques qui sont envoyés en entête des programmes (ça existe chez nous aussi, je crois que ça s'appelle "PDS", mais à ma connaissance seule Arte l'utilise), et donc seules les chaînes qui sont compatibles avec ce standard peuvent être enregistrées. Il faut enfin payer 60 balles par mois d'abonnement. Ça peut sembler un usage limitatif, mais il ne faut pas le voir comme un magnétoscope traditionnel, plutôt comme un appareil à générer automatiquement un méga-zapping.

LE PENTIUM III ET L'INTERNET

Ils le disent dans le poste de la télé, et ils le prouvent sur l'Internet : il faut un Pentium III inesaïde pour surfer. Preuve, le nouveau portail Excite Extreme qui permet d'effectuer ses recherches dans un environnement tout en 3D comme le système d'exploitation futuriste de Jurassic Park, avec des objets 3D qui représentent les différents domaines. Si ça avait l'air inutilisable au cinéma, rassurez-vous, ça doit l'être tout autant sur un 14 pouces. Oui mais c'est l'avenir nous assure-t-on chez Excite Extreme. Et puis si ce site pourra bientôt être visité par ceux qui ne possèdent pas de Pentium III, cela sera au prix d'une certaine lenteur, car aucun plug-in spécifique ne sera développé pour les autres processeurs. Ce qui est étonnant, d'autant plus que l'équipe de développement comprend des membres d'Intel...

YANN A TROP HONTE...

Ce doit être l'effet du bouclage (pas assez de sommeil, trop de cigarettes, pas assez de nourriture, trop de café, pas assez de temps, trop de taf'...), mais une erreur s'est glissée dans la news du mois dernier concernant Infogrames. Sauras-tu la retrouver ? Un indice : Resident Evil 4 n'est pas prévu pour tout de suite, et sûrement pas chez Infogrames, et Alone in the Dark est une série d'Infogrames... Bref, j'ai honte. Je sais que vous ne m'en voudrez pas pour cette erreur que vous aurez rectifiée de vous-même sans aucun doute, mais la quête d'absolu des news de PC Soluces, qui font partie des meilleures au monde (PC Soluces d'Or de la News 97, 98 et 99, Cyber Press d'Or catégorie Actu 98 et 99, rubrique élue meilleure rubrique de PC Soluces par Yann Lebecque, Grand Prix Michel Desangles de la maquette toutes catégories). Pardon, ça ne se reproduira plus.

BRAINSTORMING CHEZ PUMPKIN

Branle-bas de combat chez Pumpkin Studios : ces derniers seraient déjà sur le projet Warzone 2120. Ils ont dû passer du temps à trouver le nom de la suite de Warzone 2100 : «Warzone 2101 ?» «c'est pas assez... Plutôt Warzone 3100 ! » «Pas d'accord, je préfère un Warzone 2100 2. Ou 2102 ! C'est bien 2102, ça fait date et ça fait suite, c'est bien non ? » «Hey ! Les gars ! On joue ça aux fléchettes ?»

BLUFF

MICROSOFT A FAIT CIRCULER UN MÉMO PARMI SES EMPLOYÉS QUI DISAIT, EN SUBSTANCE, QUE LA PRESSE FAISAIT SES CHOUX GRAS NON PAS DES FAITS MÊMES ÉVOQUÉS AU PROCÈS, MAIS DES «PETITS MOMENTS DRAMATIQUES» QUI LE PARSEMAIENT, EN RAPPELANT QUE LORS DES DEUX PRÉCÉDENTS PROCÈS ANTI-MONOPOLE, LA PRESSE PRÉDISAIT QUE MICROSOFT ALLAIT PERDRE ET QU'IL AVAIT POURTANT GAGNÉ DANS LES DEUX CAS. COMME PAR HASARD, CE MÉMO A EU DES FUITES ET S'EST RETROUVÉ PUBLIÉ, JUSTEMENT, DANS LA PRESSE. EST-CE UNE MANIÈRE D'ENVOYER UN AVERTISSEMENT AUX JOURNALISTES? PROBABLEMENT. MAIS C'EST QUAND MÊME OUBLIER UNE CHOSE: LORS DES DEUX PRÉCÉDENTS PROCÈS, LA «GRANDE PRESSE» NE COMPRENAIT RIEN À TOUTES CES HISTOIRES D'ORDINATEURS. AUJOURD'HUI, À PART TF1 ET LCI QUI CONTINUENT À NE RIEN COMPRENDRE, LES AUTRES COMMENCENT À AVOIR DANS LEURS RANGS DES SPÉCIALISTES QUI EN CONNAISSENT LES ENJEUX. ET SI ON SE GARGARISE DES GAFFES ET DE LA MAUVAISE FOI DE MICROSOFT, C'EST SANS OUBLIER QUE LE FOND DE L'AFFAIRE, C'EST UN ABUS DE POSITION DOMINANTE: LE GROS MUSCLÉ DANS LA COUR D'ÉCOLE QUI PROFITE DE SA FORCE POUR EMMERDER LES PETITS EN TOUTE IMPUNITÉ. LE RÔLE DE LA JUSTICE, C'EST CELUI DU MAÎTRE D'ÉCOLE: CHOISIR ENTRE DEUX HEURES DE COLLE OU LE RENVOI PUR ET SIMPLE. DEVINEZ DE QUEL CÔTÉ PENCHE PC SOLUCES?

NIGHTMARECAST

Sega a présenté la Dreamcast, sa prochaine console, à un groupe de développeurs le mois dernier. «Nous allons reprendre les parts de marché de Nintendo et de Sony», a déclaré le président de Sega US. «Notre double système d'exploitation va nous y aider». Double, parce qu'il y a d'une part le pack de développement propre à Sega, et d'autre part Windows CE. Interrogés à la sortie de la conférence, les développeurs étaient sceptiques. Reprendre des parts de marché en proposant Windows sur une console? Voire.

Odium

Odium

Odium

MONOLITH PLURIDISCIPLINAIRE

Monolith, éditeur de Blood II et Shogo, est en pleine effervescence. Septerra Core est un RPG dans le style manga/anime. Pour faire simple, disons que c'est du Final Fantasy (3 personnages dans l'équipe parmi 9 possibles) dans un mode proche de celui de Gunmm (un monde riche flottant au-dessus de décharges où survivent les pauvres). Autre RPG, Odium, qui mettra en scène des personnages en 3D dans des décors «peints à la main». Odium signifierait «haine et dégoût», tout un programme ! Enfin, Sanity sera leur prochain jeu en 3D (vue à la troisième personne) où le joueur devra apprendre à maîtriser ses pouvoirs psychiques. Ces pouvoirs seront acquis au fur et à mesure de la progression dans le jeu, et pourront être échangés via le Net avec d'autres joueurs. Et leur moteur 3D, le Lithtech Engine, semble toujours intéresser des développeurs indépendants, ce qui nous promet toujours plus de Doom-like !

Septerra Core

Septerra Core

Sanity

Sanity

Des universitaires anglais ont réussi à cultiver des cellules humaines sur du silicone poreux. Au fait, pourquoi il n'y a pas de remake de l'Homme qui valait trois milliards au cinéma?

PORTABLES À MANIVELLE

Freeplay est une boîte sud-africaine dont on vous avait parlé il y a quelques années: elle avait inventé un poste de radio alimenté manuellement, par le biais d'un ressort qu'on remonte, à la manière des anciens grammophones, avec une manivelle. Elle vient d'annoncer qu'en combinant ce même système et un capteur solaire, elle pourrait alimenter des portables dès l'an prochain. Apple a même annoncé être en pourparlers avec Freeplay, sans préciser sur quel type de produits. Il est évident qu'il ne s'agit pas de créer un portable marchant uniquement à ressort; c'est une alimentation de secours pour les cas où on n'a pas le choix: missions humanitaires, journalisme, ingénierie en milieu hostile, exploration dans des parties du monde où il n'y pas d'électricité, etc.

Lou Gerstner, le PDG d'IBM, a déclaré récemment: "l'ère du PC est terminée". Les 6 milliards de francs de perte de sa branche PC en 1998 y sont peut-être pour quelque chose.

GAME OVER...

Contrairement à ce que semble proclamer Familles en Transe, les jeux vidéo ne sont pas uniquement dangereux pour les citoyens «débranchés». En effet, un enfant de 10 ans a été électrocuté à Singapour en jouant à jeu de shoot avec un pistolet. Un avant-goût du futur du Force Feedback ?

SONY CONTRE MP3

Sony a inauguré ce mois-ci un service de musique à la demande, en qualité numérique, livrée par satellite. Il suffit d'être abonné au service télé du satellite en question, de posséder un Minidisc, et de connecter celui-ci au décodeur pour que les morceaux soient téléchargés en un clin d'œil. Avantage pour Sony: comme le Minidisc contient déjà un système de protection contre la copie (le SCMS, si mes souvenirs sont bons), les morceaux téléchargés sont impiratables.

AMD/INTEL : LA GUERRE LASSE

Tiens, AMD vient d'annoncer l'arrivée de puces K6-2 cadencées à 475 MHz, qui se révèleraient plus rapides que les Pentium II. Et le Pentium III n'est pas à l'abri puisque les K6-3 passeront aussi à 475 MHz (seule l'unité de calcul à virgule flottante reste moins puissante). D'autant qu'Intel devrait avoir du mouron à se faire quant à l'arrivée imminante du K7, si les consommateurs, gavés de pubs, ne s'imaginaient pas que le Pentium III est «l'ordinateur pour faire de l'Internet»...

STAR WARS 2, LE CINQUIÈME

George Lucas a annoncé que l'épisode 2 de Star Wars (c'est-à-dire pas celui qui va sortir, mais celui d'après) serait tourné entièrement en numérique. Les avantages sont multiples: ça supprime les coûts de fabrication et de développement de la pellicule argentique, ça permet de réaliser les effets spéciaux directement à partir des prises de vues sans passer par une étape de numérisation, les films une fois finis seront directement téléchargés par les salles de projection (je ne vous raconte pas la taille du fichier! Si vous voulez en faire une copie, ça logera à l'aise sur une centaine de DVD), et ils ne seront plus victimes de l'usure. Et d'autres avantages me viennent à l'esprit: plus d'attente pour voir les rushes, plus de pellicules voilées, caméras plus légères (allez porter une bobine de dix minutes de film 35mm à l'épaule, vous comprendrez vite le problème)... Il n'y a qu'un seul inconvénient, mais de taille: ce rêve coûte une thune insensée. Imaginez qu'il faille remplacer tous les projecteurs de toutes les salles de cinéma de tous les pays occidentaux, toutes les caméras de tous les studios, recycler tous les gens qui travaillent dans ce business... Quoi qu'il en soit, Star Wars épisode 2 sera numérique ou ne sera pas, et Sony travaille déjà conjointement avec ILM pour élaborer les caméras haute définition nécessaires. Sortie prévue en 2003 (pour les horaires, consultez votre Portable WristNet habituel).

JE ME FERAIS BIEN UN DÉMINEUR...

Ron Chaimovitz, PDG de GT Interactive, a annoncé, lors du salon Gamexecutive à San Jose, que les éditeurs devraient simplifier la technologie et la prise en main des jeux PC pour attirer plus de clients, car les «hardcore gamers» ne sont qu'une niche. Il faudrait donc diminuer les coûts de développement et augmenter ceux du marketing pour toucher un plus large public. Il veut couler PC Soluces celui-là ou quoi ?

POULETS OGM

Ça y est, des chercheurs ont enfin conçu génétiquement des poulets qui ont quatre cuisses au lieu de deux cuisses et deux ailes. Plus exactement, leurs ailes sont modifiées pour avoir le même comportement et la même apparence que les cuisses. Hélas, on ne pourra pas en manger (je fais hurler les anti-OGM, ça m'amuse), c'est juste pour comprendre le mécanisme génétique du développement cellulaire. Personnellement, je travaille à des Bounty génétiquement modifiés pour faire 15 kilos. Mais c'est pas de la gourmandise, hein, c'est de la recherche fondamentale.

PC SOLUCES, LE SEUL MAGAZINE QUI OSE DIRE LA VÉRITÉ...

Microsoft
18 avenue du Québec
91957 LES ULIS cedex

TELECOPIE
Nombre de pages (y compris page de garde) : 1 — Les Ulis, le 17/03/1999

De : David Dufour — A : Claude Lucas – Cyberpress

C/C : Pierre Bichelot — 2 pages.

Objet : Close Combat 3

TEST Close Combat 3 : Le Front Russe

Cyberstratege :	Laurier d'or Cyberstratege. 5*/5*
Joystick :	90%
Gen4 :	4*/5 Hit
PC Fun :	17 sur 20
PC Jeux :	90%. Prix d'Excellence.
PC Max :	8 sur 10
PC Force :	16 sur 20
PC Team :	88%
Gamespot :	8,5 sur 10
Jeuxvideo.com :	4*/5*
...	
PC Soluces :	20% (signé Jeff encore une fois) ? ! ? !

Meilleures salutations.

David Dufour

...CERTIFIÉ PAR MICROSOFT!

INTERNET+TÉLÉ

SELON UNE ÉTUDE AMÉRICAINE, AUX USA, UN CINQUIÈME DES FOYERS SURFE SUR INTERNET TOUT EN REGARDANT LA TÉLÉ. PRATIQUANT MOI-MÊME CE SPORT, JE ME PERMETS DE LEUR FAIRE REMARQUER QUE L'ATTENTION PORTÉE À LA TÉLÉ QUAND ON EST SUR LE NET CHUTE VERTIGINEUSEMENT, MÊME SI LA TÉLÉ EST JUSTE À CÔTÉ. D'AILLEURS, J'ENREGISTRE TELLEMENT DE CASSETTES VIDÉO EN CE MOMENT («TIENS, J'AI BIEN ENVIE DE REGARDER CE FILM, MAIS J'AI DES TRUCS À FAIRE SUR INTERNET, ALORS JE VAIS L'ENREGISTRER POUR LE REGARDER PLUS TARD») QU'IL VA BIENTÔT FALLOIR QUE J'ENGAGE DES GENS POUR LES REGARDER À MA PLACE. OU JE VAIS TOMBER À COURT DE CASSETTES.

La page de mise à jour d'Explorer sur le site de Microsoft ne s'appelle pas "Explorer Update", mais "Windows Update". Histoire de prouver au juge qui fait le têtu que ce sont bien un seul et même produits. S'il te plaît, Cathy, ne me corrige pas le "s" à la fin de "produits", c'est fait exprès.

LINUX CALL TO POWER

LES, une boîte spécialisée dans le portage des meilleurs jeux sur Linux, annonce l'arrivée imminente de Civilization Call to Power sur ce système d'exploitation. Alors, Bill Gates, ton heure a bientôt sonné?

RAINBOW SEPT

La suite de Rainbow Six, le jeu de bourrins en bleu marine inspiré de l'univers de Tom Clancy est d'ores et déjà en développement. Son titre : Rogue Spear's. Ce jeu proposera 16 niveaux où l'on pourra libérer des otages, faire exploser des trucs, et massacrer des tonnes de terroristes.

PC SOLUCES VEND UN MILLIARD D'EXEMPLAIRES

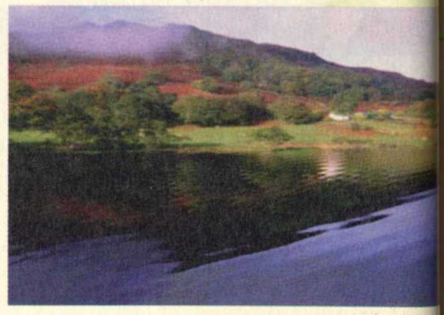
Gaffe chez Microsoft: un communiqué de presse annonçait récemment que la quantité d'Internet Explorer 5 téléchargés à sa sortie avait triplé par rapport aux téléchargements d'Explorer 4 à l'époque. Par ailleurs, un des dirigeants annonçait le chiffre d'un million d'exemplaires téléchargés en cinq jours. Manque de bol, dans un communiqué de presse de 1997, le chiffre d'un million d'IE4 téléchargés en deux jours était annoncé. Or, si IE5 se distribue trois fois plus que le 4, soit il aurait dû s'en télécharger trois millions en deux jours, soit IE4 n'a été chargé que 300,000 fois en cinq jours. Quoiqu'il en soit, il y a une couille. Effectivement, a avoué un porte-parole contrit, on avait un peu exagéré le chiffre à l'époque: tous les téléchargements interrompus avaient été comptabilisés comme téléchargements terminés. Et seule une petite partie d'entre eux allaient effectivement à leur terme. Ce qui jette quand même un très très gros doute sur la totalité des chiffres qu'annonce Microsoft de manière générale... Tiens, un million d'IE5 en cinq jours, par exemple, sachant que ça pèse dans les 70 Mo pour la version complète et 20 Mo pour la version minimum, ça fait quoi, en bande passante? Inutile de sortir votre calculette, ça fait grosso merdo 8 téraoctets par jour, soit à peu près la totalité des échanges mondiaux en une journée (qui étaient évalués à 7 To/jour il y a quatre mois). Ouais, c'est physiquement possible, mais pas crédible une seule seconde.

RIRE JAUNE

À Hong-Kong, un chef d'entreprise a invité dix de ses employés à participer à un stage de rédaction de courriers professionnels. La journée commence à 8h30 par un cours concernant les lettres demandant la permission de quitter le travail plus tôt. À minuit, le dernier stage était la rédaction d'une lettre de démission. Les dix lettres de démission ont été acceptées par la direction et les 10 employés renvoyés chez eux sans indemnité ! Voilà une façon tordue de pousser des gens à mettre fin d'eux-mêmes à leur contrat de travail. À quand les stages de suicide collectif ?

SI ON COMPREND RIEN, C'EST NORMAL

Matrox devrait bientôt proposer des cartes accélératrices 2D/3D architecturées autour de leur tout nouveau processeur G400. Autant dire que nous sommes à la fête puisque ce sera l'occasion d'un crash test avec plein de nouveaux termes jusqu'alors inconnus, puisque le G400 gère avec brio l'Environment Mapped Bump Mapping ainsi que le Stencil Buffering. À nous le Volumetric Shadow ! À nous la 256-bit DualBus Architecture ! À nous l'aspirine !



INTEL EST GENTIL

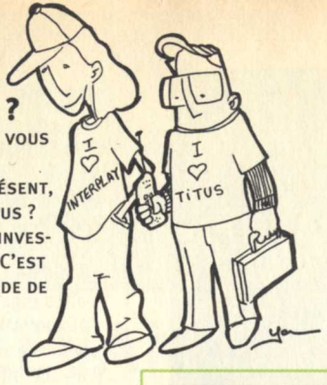
On sait maintenant les termes de l'accord amiable auquel sont parvenus les avocats d'Intel et ceux du gouvernement américain, à peine une semaine avant que le début du procès. Celui-ci devait déterminer si le fabricant exerçait un abus de position dominante à l'encontre de ses concurrents: Intel, en effet, avait refusé de donner des informations techniques sur ses processeurs à Compaq, Digital et Intergraph, avec lesquels il était en procès pour des histoires de brevets. La FTC (commission fédérale du commerce) a fait signer un document à Intel où celui-ci s'engage à ne plus bloquer les informations techniques, même aux clients avec lesquels il est en procès, et à faire connaître publiquement pendant cinq ans les méthodes mises en œuvre pour éviter ce type de dérapage, en échange de quoi il est lavé de tout soupçon en ce qui concerne ses agissements antérieurs, et conserve le droit de bloquer les informations envers les sociétés avec qui il n'est pas en procès.

ALLEMAGNE ONLINE

Deutsche Telekom, l'ex-société nationalle allemande, désormais privatisée, a annoncé récemment une baisse des tarifs (je demande la nationalité allemande!): 20 centimes la minute pour accéder à son réseau Internet, coût de la communication téléphonique compris. Figurez-vous qu'AOL a porté plainte pour pratiques anti-compétitives, ses abonnés devant payer déjà 25 centimes la minute juste pour la communication téléphonique, hors accès au service. Une cour de justice a bloqué la décision de Deutsche Telekom, en attendant le procès. On l'accuse d'abuser de son état de monopole. Ah ben oui mais abuser du monopole, c'est quand on augmente artificiellement les prix! Pas quand on les baisse!

Y A UN BUG À LA BOURSE ?

SI JE VOUS DEMANDE DE ME CITER UN BON JEU INTERPLAY, VOUS ALLEZ ME CITER, EN VRAC : BALDUR'S GATE, CONFLICT FREESPACE, FALLOUT 2, VOIRE MDK 2 OU GIANTS. ET À PRÉSENT, SI JE VOUS DEMANDAIS DE FAIRE LA MÊME CHOSE AVEC TITUS ? PAS FACILE, HEIN ? ET POURTANT, C'EST BIEN TITUS QUI A INVESTI 10 MILLIONS DE DOLLARS DANS LA SOCIÉTÉ INTERPLAY. C'EST LA PREUVE QUE LA THÉORIE DU CHAOS RÉGIT BIEN LE MONDE DE LA BOURSE, NON ?



MYSO CROFT

Core Design commence à en avoir marre de voir Lara Croft à poil sur Internet. Il est vrai que les sites qui proposent leur propre version de l'héroïne fleurissent. On trouve même des patches permettant de jouer à Tomb Raider avec Lara complètement dénudée. Mais c'est un peu gonflé de se faire de la thune sur le côté sexy d'un personnage et de râler après quand quelques gamins poussent la chose un peu plus loin. Core a annoncé que des mesures légales «pourraient être prises», histoire de faire peur aux vélléitaires. Afin que cet article soit complet, je profite de mon droit d'information pour vous montrer de quoi on parle. Si vous trouvez que c'est encore obscur, n'hésitez pas à m'écrire pour que j'approfondisse mon enquête dans le prochain numéro.

SPHÈRE VIDÉO 3D

Deux boîtes américaines viennent de mettre au point le RoundAbout, un système permettant de filmer en vidéo dans tous les sens à la fois, afin de créer un film projeté à l'intérieur d'une sphère. Ils agglutinent onze caméras vidéo, tournent la scène, un logiciel se charge de faire les raccords entre les onze films, et le tout est affiché soit sur le dôme d'un écran de type Omnimax, soit par un casque de réalité virtuelle. On peut donc, en revêtant un tel engin, tourner la tête dans n'importe quel et continuer à voir la scène. Ce qui est nouveau, c'est qu'auparavant, on ne pouvait voir que des images de synthèse par ce procédé; on tournait la tête, l'ordinateur recalculait la vue et l'affichait. Maintenant, c'est de la vraie vidéo: l'ordinateur affiche la portion d'image qui correspond à l'angle de vue. Intel a déjà loué les services de cet engin pour faire des démos; ils peuvent se le permettre: il faut une bécane super-puissante pour arriver à cracher les 3 Mo/seconde de données nécessaires à un affichage correct. Pour vous donner une idée, les vidéos qui sont sur notre CD-Rom tournent à 150 Ko/seconde. Et déjà, ça met à genoux les PC les moins puissants! L'inventeur a avoué qu'en présentant son engin, il a eu plus de succès avec les militaires qu'avec les boîtes qui fabriquent du loisir. Normal: les militaires jouent déjà toute la journée à Half-life en 3D...

UN FROID MARTIEN

Mars Society et la NASA viennent de concevoir un projet commun: coloniser un cratère de Devon Island, au nord du Canada, comme on coloniserait la planète Mars (le cratère en question étant grand comme la moitié de la France). Les conditions sont en effet assez similaires: température avoisinant les –60°, sol éternellement gelé, la seule grosse différence étant que sur Terre, il y a une atmosphère, et que la température (ok, deux différences) ne monte pas à 200° pendant la journée. Et aussi (ok, trois différences) qu'il faut un an pour aller sur Mars et deux jours pour aller au Canada. Et également (ok, quatre différences) que la gravité est moindre sur Mars. Devon Island permet malgré tout une simulation des pôles de Mars, où le froid est constant. L'expédition démarrera pendant l'été 2000 et comportera six scientifiques, avec armes et bagages, qui seront chargés entre autres de créer une serre pour faire pousser toutes sortes de végétaux. Cette expérience ne durera que quatre mois mais servira à démontrer au grand public et surtout au Congrès américain (qui vote les budgets) que la colonisation de Mars est non seulement possible mais souhaitable.

Tiens, il y a même une amatrice hollandaise qui joue à faire comme si elle était Lara Croft (avec 25 kilos de plus).

LES NÉGOS AVANCENT PAS

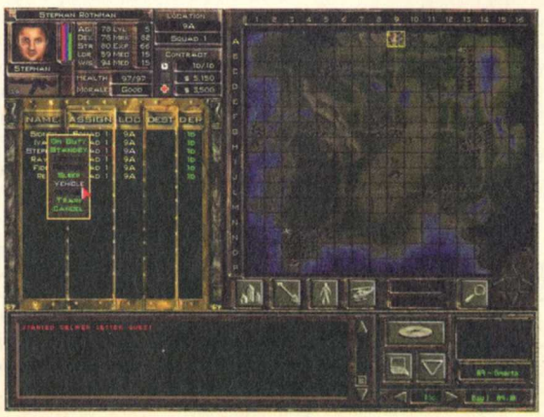
Selon un magazine américain, les 19 états qui épaulent le gouvernement dans le procès contre Microsoft auraient demandé à ce que ce dernier revende les droits de Windows aux enchères. Comme c'est un peu compliqué à mettre en place, ils se satisferaient d'une mise en Open Source du système d'exploitation, c'est-à-dire de la publication des sources du logiciel, permettant ainsi à chaque développeurs de le modifier ou de le corriger à loisir. Apparemment, la proposition de Microsoft de modifier simplement les termes de licence du produit a été rejetée par les états, et la proposition des états de scinder Microsoft en plusieurs compagnies distinctes a été rejetée par Microsoft. Le procès reprendra le 10 mai.

AMD s'apprête à annoncer un difficile premier trimestre 99: le chiffre prévu de cinq millions et demi de K6 n'a pas été atteint, et des problèmes de fabrication ont empêché de fournir le marché en 350 MHz. Le K7 devrait malgré tout sortir en juin.

L'industrie du cul électronique (je parle des sites porno) a engrangé 6 milliards de francs de revenus l'année dernière. Ce chiffre devrait au moins doubler cette année.

STRATÉGIE EN 2D TEMPS RÉEL ?

Topware termine actuellement le développement de Jagged Alliance 2, un jeu de stratégie qui vous plongera au cœur d'une guérilla sanglante. La femme du prince d'Arulco a tué le Roi et fait porter le chapeau à son mari pour prendre le pouvoir. Ledit Prince, Enrico, s'enrôle donc dans la guérilla pour renverser le pouvoir en place, forcément mauvais, pour reprendre son titre. Le jeu comprendra 150 personnages différents, la possibilité de créer ses propres mercenaires, des combats de jour comme de nuit, des attaques aériennes, des véhicules blindés, des missions non linéaires, des graphismes en 64000 couleurs et devrait offrir une centaine d'heures de jeu. On attend de voir...



EFFETS DIVERS

Un différend oppose Yann "effet de bord" Lebecque et Michel "effet secondaire" Desangles. Quelle est la bonne traduction de "side effect"? Si vous avez une opinion, merci de nous envoyer un mail à l'un ou à l'autre: cyberyann@aol.com ou micheld@cybercable.fr (en réalité, ça serait mieux d'envoyer votre mail en double, une copie à chacun, afin qu'on ne puisse ni l'un ni l'autre en inventer des faux) (c'est pas qu'on se méfie, mais quand on peut tricher, hein...). Merci!

GRÖß COLON !

Blue Byte ne devrait plus tarder à nous proposer The Settlers III Mission CD, un add-on pour ce magnifique jeu de stratégie et de gestion. En effet, ce CD est prévu pour le mois d'avril aux États-Unis. De plus, cet automne, on devrait disposer de The Settlers III: Quest of the Amazones, accompagné d'un quatrième peuple. On aura ainsi de nouveaux personnages, de nouveaux bâtiments, de nouvelles armes et de nouvelles interventions divines.

on vous dit tout

MICROSOFT ESPION

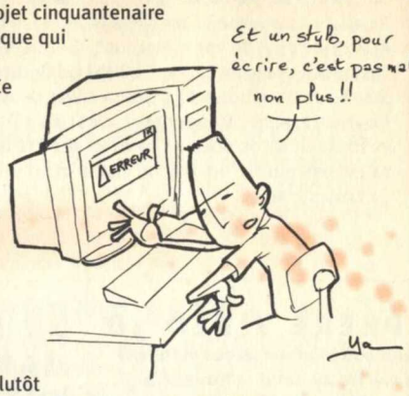
Le scandale du numéro de série qui équipe les Pentium III a permis de lever un autre lièvre: Windows, lors de l'installation, stocke dans la base de registres un numéro unique qui identifie le PC - et donc son propriétaire - qu'il réutilise ensuite dans les documents que l'on crée dans Word, dans Excel, etc. Ce numéro est également utilisé dans les cookies (des fichiers de préférences utilisés sur le Web), donc transmis un peu partout dans le monde quand on est connecté à Internet. Vous voulez connaître votre numéro personnel? Rien de plus facile: choisissez «Exécuter...» dans le menu «Démarrer», puis tapez «winipcfg»: le numéro apparaît dans la case «numéro de la carte». Il ne vous reste plus qu'à aller scruter vos disques durs avec n'importe quel éditeur de secteurs pour savoir combien de fois votre numéro est répertorié. Microsoft a avoué avoir stocké dans une base de données les numéros persos de toutes les personnes qui ont enregistré Windows sur Internet, et a promis de distribuer un patch permettant de supprimer l'envoi automatique de ce numéro; «à moins», disent-ils, «que l'utilisateur coche l'option d'envoi de la configuration matérielle», ce qui revient à dire qu'ils cherchent par tous les moyens à préserver cette méthode d'espionnage puisque même si on télécharge le patch, rien n'indique nulle part que l'envoi de la configuration matérielle inclut l'envoi du numéro logiciel. Ce qui me rappelle qu'Eric, notre directeur artistique, m'a prêté l'autre jour un bouquin de Walter Jon Williams, «Câblé», en me disant: «tu verras, c'est de la bonne SF: au lieu d'appartenir à des gouvernements, les gens appartiennent à des conglomérats». Mais c'est déjà plus de la SF, c'est du présent!

Y2K

L'Amérique est le pays dont le roi est l'avocat. Le bug de l'an 2000 pose donc un gros problème: en cas de couille, doit-on laisser les utilisateurs faire des procès à qui mieux mieux, en espérant obtenir des millions de dollars de dommages et intérêts pour le moindre bug? Non, a répondu le gouvernement, on va établir un plafond, limiter la responsabilité des dirigeants des boîtes informatiques et imposer un moratoire de trois mois après le premier janvier pour le démarrage des procès. Le Département de justice a protesté que c'était trop protéger les boîtes informatiques au détriment des utilisateurs, au point où elles pourraient tout simplement cesser de trouver une solution au problème, la recherche de la solution coûtant plus cher que les éventuels dommages et intérêts. Il faut donc chercher un compromis; mais pas chercher trop longtemps, parce que l'an 2000 arrive à grands pas...

PLUS LOIN DANS LES DEUX SENS

L'e-book, c'est ce projet cinquantenaire de bouquin électronique qui utilise un écran pour afficher des pages. Ce n'est donc pas nouveau, et le fait que de nombreuses boîtes gigantesques (Disney, Microsoft...) s'y intéressent n'est pas une info en soi. Non, ce qui est drôle, c'est qu'à cette occasion, on a pris conscience d'un problème de taille, ou plutôt d'orientation : tous les médias à base d'écran (télévision, cinéma et informatique) utilisent une orientation dite à l'italienne (plus large que haute) alors que tous ceux que l'on interroge déclarent préférer lire un format dit à la française (plus haut que large). Ce format est d'ailleurs utilisé pour l'écriture depuis l'ancienne égypte. Comme quoi, il faut parfois aller loin vers le futur pour prendre conscience de trucs antédiluviens... Pourquoi orientation «à la française» ? Réponse quand on ira sur la planète mars, sans doute...



On risque moins de choper la maladie d'Alzheimer quand on fait travailler son cerveau pendant toute sa vie. C'est le magazine "Nature" qui a publié cette conclusion le mois dernier. À PC Soluces, on ne risque rien, on est en surchauffe 24 heures sur 24. Mais nos confrères de Playmag sont bien embêtés...

Microprose sort un pack "Classic Collection" comprenant Civilization II, l'option multiplayer et les deux scénarios "Fantastic Worlds" et "Conflicts in Civilization". Comme ça coûte 300 balles, Léo me l'a jeté sur mon bureau d'un air dégoûté en disant: "tiens, j'en veux pas dans ma rubrique Budget". Pour 50 balles de plus, je préfère me payer Civ III. Tiens, je vais le jeter d'un air dégoûté sur le bureau de Luis en lui disant que j'en veux pas dans mes news.

UNE NEWS POUR LES DÉVELOPPEURS FAINÉANTS

Twilight Software, une petite équipe de développement australienne, a mis au point un moteur 3D complet pour réaliser facilement des jeux d'aventure 3D en vue subjective. Ce kit permet d'intégrer des univers 3D, des puzzles, des interactions entre les personnages et des scènes cinématiques sans se prendre la tête. Leur premier jeu, The Millenium, vous met dans la peau de Rik Dextar qui a reçu un appel de détresse d'une princesse dont le monde risque d'être détruit par une machine créée par un vilain sorcier... Voilà, on a le moteur, maintenant il ne reste plus qu'à trouver des scénaristes !

CREATIVE ET LE MP3

La guerre du MP3 continue de faire rage, et Creative entre dans la bataille avec Nomad, un baladeur FM/Enregistreur/MP3. Ce baladeur permet en effet d'écouter la radio, d'enregistrer la voix et d'écouter, bien sûr, des chansons au format MP3. Cet objet existe en deux versions, 32 ou 64 Mo de mémoire et est fourni avec deux piles LR6, un cordon parallèle pour le relier au PC et des écouteurs. Date de sortie en France inconnue...

ÇA SAIGNE TOUJOURS, MAIS PLUS VITE

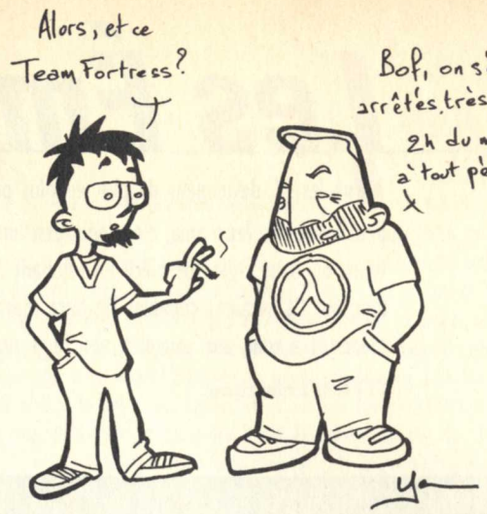
Sales Curve Interactive passe la vitesse supérieure avec la suite de Carmageddon 2, baptisée non pas Carmageddon 3, mais Death Race 2000 annoncée pour le mois de novembre. Un nouveau moteur a été conçu pour l'occasion, censé être deux fois plus rapide que l'ancien. Espérons que ça n'aille pas trop vite non plus, sans quoi on risque de rater quelques conservateurs sur les trottoirs...

PUCE ESPIONNE

Pas de bol pour Intel, qui prétendait que le numéro de série identifiant chaque Pentium III pouvait être désactivé: il peut l'être, certes, mais rien n'empêche un programme de le recopier - sans le lire, puisqu'il est désactivé, hein - et d'aller lire la copie, qui elle n'est pas désactivée du tout, après avoir simulé un plantage. Une boîte canadienne en a fait la démonstration, en recopiant le numéro en question dans un cookie, ce qui le met pratiquement à disposition de tout un chacun sur le Net. La défense d'Intel, c'est «vous savez, en fin de compte, tous les logiciels sont vulnérables». Eh, les mecs, c'est parce que les logiciels sont vulnérables que vous avez voulu mettre un numéro de série dans le hardware. Quand c'est câblé dans un processeur, c'est pas du logiciel (software), c'est du matériel (hardware). Faut tout leur expliquer, aux mecs d'Intel!

HALF-LIFE DÉCEVANT ?

PC Soluces est plongé dans le plus profond marasme... On attendait Team Fortress Classic avec impatience, et l'arrivée de la version américaine a de quoi décevoir. En effet, en dehors d'une carte proposant une chasse à l'homme démentielle et les profils des personnages très intéressants (guerrier, médecin, pyromane, espion, sniper...), les quatre autres niveaux sont très moyens. La bonne nouvelle c'est que cette extension est gratuite. Reste que les niveaux à venir risquent de relancer l'intérêt de ce jeu prometteur. La version française est téléchargeable sur www.sierra.fr.
À PC Soluces, on attend Team Fortress 2 avec impatience !



DEPUIS JANVIER DERNIER, LA MOITIÉ DES AMÉRICAINS UTILISANT INTERNET SONT DES AMÉRICAINES.

VIE PRIVÉE À VENDRE

La vieille Europe et le Nouveau Monde discutent actuellement d'une profonde fracture qui les divise: le respect de la vie privée. Si cette fracture est évidente dans des affaires comme la fille cachée de François Mitterrand, d'un côté, et les frasques touche-pipi de Clinton, d'autre part, elle est plus grave mais moins visible quand il s'agit de notre vie privée à nous, les gens normaux. Dans pratiquement tous les pays européens, il existe des directives équivalentes à la loi Informatique et Libertés, garantissant un droit d'accès et de rectification aux informations personnelles; en bref, vous êtes maître de ce qui vous concerne, vous pouvez empêcher la publication ou l'utilisation de votre adresse, de vos revenus, de votre religion, de vos opinions politiques, etc. Aux USA, rien de tout ça: tout le monde a le droit de publier n'importe quoi sur vous, tant que ce n'est pas de la diffamation, les entreprises ont le droit de vous poser des questions insensées sur votre vie privée avant de vous engager, etc. Avec l'explosion d'Internet, les données personnelles des Européens peuvent très bien se retrouver aux États-Unis; là, que faire? Quelle loi régit leur exploitation, celle du territoire où elles sont utilisées, ou celle de l'endroit d'où elles émanent? Pour l'instant, la réponse du Conseil Européen est simple: il est interdit à une entreprise européenne de fournir ces données à une entreprise américaine qui ne respecte pas strictement la vie privée. Ce qui commence à poser de gros problèmes aux multinationales, d'où la négociation actuelle entre les US et l'Europe. Le patron du Centre d'Information sur la Sécurité Electronique a parfaitement résumé le problème lors d'une interview: "La différence, c'est que les Européens considèrent la vie privée comme un droit de l'homme, alors que dans notre économie de marché, c'est un bien négociable". Ben voilà.

EXPLICATION DU TRUCAGE

On vous a parlé de Free-PC le mois dernier: une boîte américaine offre 10.000 PC gratuitement à qui le demande, en échange d'infos personnelles et de l'obligation de subir de la publicité dans un coin de l'écran en permanence. Mais comment font-ils, vous étiez-vous interrogés. Le voile a été levé: Free PC recherche 200 boîtes pour financer l'opération, à concurrence de 60.000 francs chacune. Elles pourront non seulement passer leurs pubs sur l'écran des «heureux» utilisateurs, mais aussi avoir des statistiques très précises sur l'impact de ces pubs: l'utilisateur s'est-il branché sur le Net pour en savoir plus, a-t-il répondu à des demandes d'information, etc. Si vous faites le calcul, vous constaterez que 200x60000, ça fait un million deux, soit 1200 francs par PC, ce qui ne paye pas la machine. Mais les 60.000 balles, c'est pour trois mois. En un an, les PC sont donc largement amortis, et l'année suivante, c'est du bénef pur!

SONY EN RÉSEAU

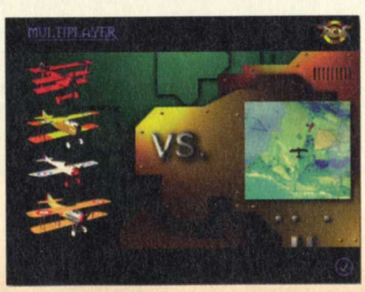
Lorsque Sony a annoncé le licenciement de 17.000 employés à travers le monde dans les quatre prochaines années, et l'abandon de 15 usines (sur 70) dans le même temps, l'action a grimpé de 9%. Je serais le big boss, j'annoncerais que je licencie la totalité des employés et que je vais tout fabriquer avec mes propres mains personnelles, histoire de voir si l'action va pas grimper de 2000%. Pour l'instant, le géant japonais réalise quelques 240 milliards de francs de chiffre d'affaires annuel (soit environ la distance terre-lune en pièces d'un franc), mais espère gagner beaucoup plus en se divisant en quatre entités distinctes (télévision, informatique et téléphonie, consoles et électroménager), et en focalisant tous ses efforts sur le «networking», c'est-à-dire la capacité de tous ces appareils à communiquer entre eux, soit directement, soit en les connectant sur un réseau. Tiens, à propos de réseau, les mecs de chez Sony, vous pourriez pas nous pondre un système d'exploitation pour PC qui soit aussi beau et aussi bien conçu que vos bidules électroniques? Maintenant que vous êtes assez gros pour aller vous castagner avec Billou?

IBM et Dell ont tous deux annoncé qu'ils s'apprêtaient à donner le choix à l'utilisateur du système d'exploitation équipant leurs machines: Windows ou Linux. Dell le fait déjà sur deux ou trois modèles de sa gamme depuis le mois dernier, mais qu'IBM suive le mouvement est une véritable surprise, même si son antagonisme avec Microsoft est de notoriété publique. On peut se demander aussi si les constructeurs ne profitent pas de la faiblesse de Microsoft, qui ne peut pas se permette, en plein procès, de leur faire du chantage, pour s'offrir un outil de négociation.

On vous parle du dernier bouquin de Billou, "Business @ la vitesse de la pensée"? Non, hein? Non, ok.

FLIGHT SIM POUR LES NULS

Project Two annonce ACM 1918, un add-on pour Flight Sim à destination des nostalgiques des faucheurs de marguerites et des fainéants (dont je fais partie) qui ne veulent pas lire les 200 pages de manuel avant de décoller. On pourra donc s'amuser à dégommer ses ennemis à bord de son biplan maniable comme une enclume à travers une trentaine de niveaux.



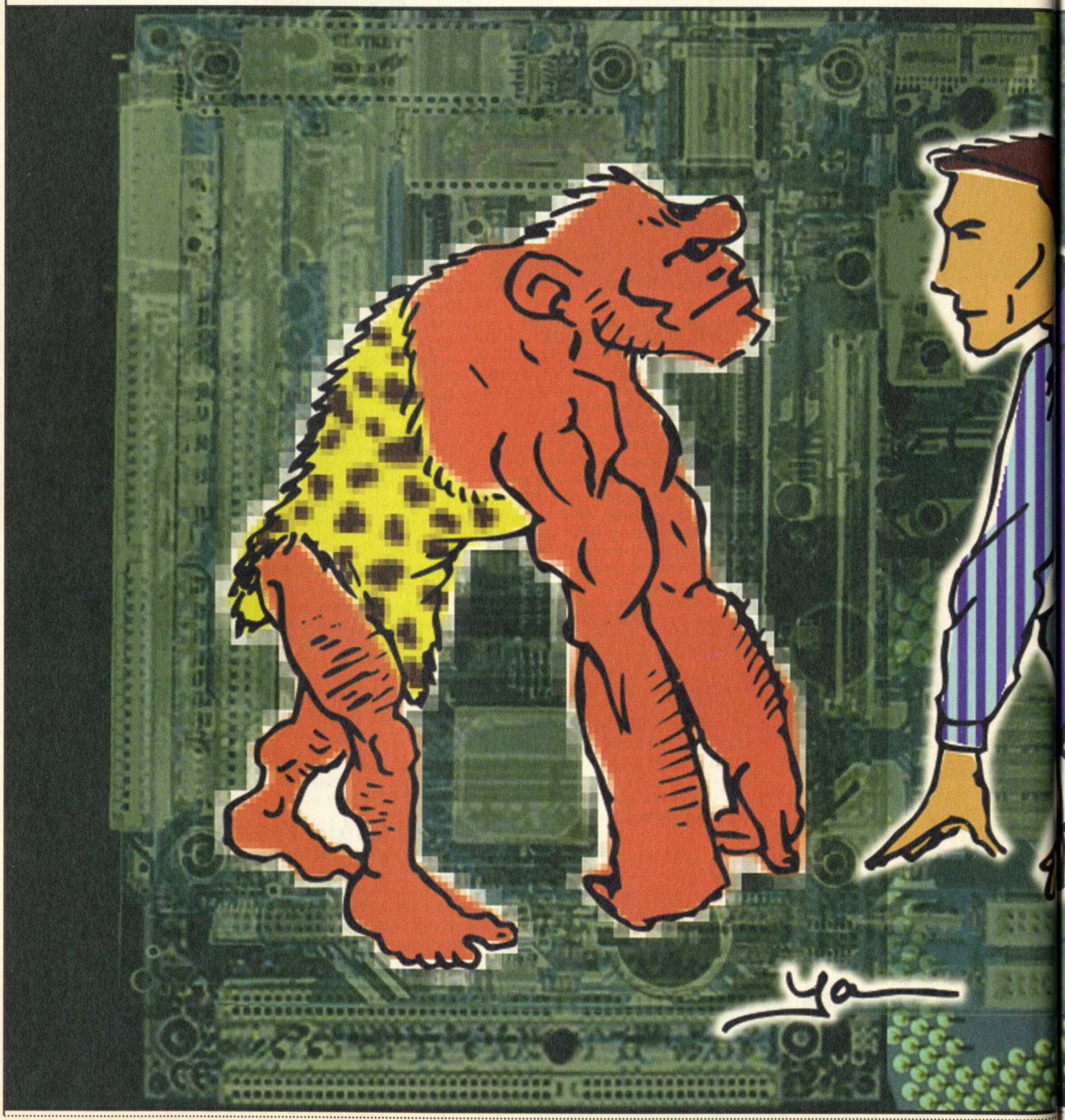
MACROMEDIA EST-IL UN VOYEUR ?

Le magazine MacUser UK a révélé que Macromedia utilisait les mises à jour de son Plug-In Shockwave pour nous espionner. En effet, à chaque téléchargement de la mise à jour, le site de l'éditeur récupérait la liste des pages que l'on avait visitées !
Macromedia assure cependant que ce «bug» (nom donné par les éditeurs aux fonctions dont on est censé ignorer l'existence) est corrigé avec la version 7... Téléchargeable sur son site, bien sûr !

Les Émulateurs

Que les PC deviennent de plus en plus puissants, c'est un fait. Que les jeux semblent perdre peu à peu de leur âme, c'est peut-être une impression. Mais avec l'arrivée massive d'émulateurs, on peut juger sur pièce en rejouant à des titres mythiques aujourd'hui introuvables. Plus fort, nos PC seraient capables de faire tourner des jeux Nintendo 64 et Playstation. Bref, le PC mènerait à tout, aux consoles, aux bugs supplémentaires, voire aux ennuis avec la justice...

Yann Lebecque



Le fait que nos PC soient incomparablement plus puissants que toutes les consoles du marché (en dehors de la Dreamcast, qui lui ressemble comme une sœur) devrait nous faire rire de la "qualité" des jeux devant lesquels nous bavions il y a dix ans. Voir. En effet, à cette époque-là (souvenez-vous, c'était avant-hier), les jeux nous captivaient non pas avec des graphismes aguicheurs, mais avec des concepts simples et incroyablement efficaces. D'ailleurs, l'esprit de ces jeux se retrouve encore sous forme de traces sur les consoles, et beaucoup plus rarement sur nos PC : ce serait un peu comme une balade bucolique dans les champs à bord d'une F1... Bref, les émulateurs nous permettent de jeter un œil embué vers le passé et de nous rendre compte à quel point les jeux étaient alors simples dans leur concept et leur réalisation, mais ô combien (trop) difficiles par rapport à ce que les éditeurs nous proposent aujourd'hui.

Mais si les émulateurs ressemblent parfois à des tentatives de restauration de chefs-d'œuvre en péril, ils peuvent aussi se révéler de redoutables concurrents des consoles actuelles quand leur prend l'envie de faire tourner des jeux Playstation ou Nintendo 64 sur nos PC !

Une situation complexe, donc, puisque la loi semble parfois stupide : si pirater un jeu Nintendo 64 ou Playstation fait du tort au marché, comment réprouver l'utilisation d'un jeu Super Nintendo, quasiment introuvable sur le marché ? De plus, on le sait pertinemment, personne ne va aller acheter une vieille console 16 bits et des cartouches, en trouvant tout cela terriblement dépassé, mais s'amusera comme un fou pendant des heures à ces mêmes jeux sur son PC... Dans les deux cas, le joueur est en faute, mais ce n'est pas la même chose !

L'émulateur dans son milieu naturel

Avant toute chose, voyons ce qu'est un émulateur. Après tout, vous n'êtes peut-être pas versé dans "l'art informatique", et quelques éclaircissements ne seront alors pas superflus. Tout d'abord, il faut comprendre comment fonctionne un jeu, c'est-à-dire un logiciel. Il n'est composé que d'une succession d'ordres simples écrits dans un langage particulier. Ce langage dépend de la machine sur laquelle il est censé fonctionner. Or, une machine, ce n'est jamais qu'un processeur, de la mémoire, un écran, et des périphériques d'entrée. Il suffirait donc de traduire ce langage d'une machine à l'autre pour que le logiciel fonctionne partout.

C'est en quelque sorte ce qui est fait lorsque les éditeurs adaptent leurs jeux d'une machine à l'autre (Playstation et PC par exemple). En quelque sorte seulement car le programme est alors traduit pour utiliser au mieux (en théorie !) les capacités de la machine. Plutôt que de "passer à la moulinette" les lignes de code du jeu pour le transformer en un jeu fonctionnant sur une autre machine, une équipe spécialisée redéveloppe le jeu en conservant une partie des données (scènes cinématiques, modèles 3D, sons et musiques...).

Un émulateur, en revanche, est un traducteur en temps réel, qui "écoute" ce que dit le programme à la machine qui est censée le faire tourner, et le traduit pour la machine utilisée effectivement.

On comprend donc qu'un émulateur a besoin d'une certaine puissance, puisqu'il doit littéralement adapter en temps réel les ordres qui lui sont donnés. Bien sûr, quand un émulateur adapte un programme Super Nintendo (processeur 8 bits datant de plus de dix ans) sur un Pentium II, il a largement assez de puissance pour afficher les quelques pixels à l'écran. En revanche, quand il doit faire tourner un jeu Playstation qui utilise la 3D à fond sur ce même Pentium II, les choses sont un peu plus difficiles.

Vous l'aurez donc compris, un PC peut sans problème émuler les vieilles machines, mais pour ce qui est des consoles les plus récentes, les choses sont un peu plus difficiles, et un gros Pentium II devient indispensable ! Et encore...

On peut faire planter une console ?

En effet, il est quasiment impensable de faire planter une console avec un jeu et de passer des heures à la configurer. Pourquoi ? Parce que toutes les consoles de la même marque comportent strictement les mêmes composants, et un jeu qui tourne sur une console tournera sur toutes les consoles de même marque. Sur PC, en revanche, il faut comprendre que la difficile cohabitation de plusieurs pilotes de cartes fort différentes (vidéo, 3D, son, modem...) peut poser des problèmes. Windows lui-même ayant tendance à planter assez souvent, on ne s'étonne pas que les jeux ne soient guère plus stables : on ne peut pas être plus royalistes que le roi !

Première chose : un émulateur est un programme comme un autre et lui aussi vous posera de gros problèmes pour se lancer correctement. Seconde chose : les émulateurs sont écrits par des passionnés, souvent isolés, qui n'ont pas une base de données techniques des différents matériels à portée de main. Pas étonnant, donc, qu'un émulateur coince un peu sur certaines machines. Bref, avec les émulateurs, on peut - enfin ! - faire planter les jeux consoles comme les jeux PC. Un cauchemar devenu réalité, en quelque sorte ! Rassurez-vous, il est tout de même possible de s'amuser avec les émulateurs, et certains sont carrément délirants, comme Néorage, l'émulateur de Neo Geo, ou ZSnes, celui de Super Nintendo.

Les test qui venaient de la préhistoire

Commençons rapidement notre tour d'horizon avec les émulateurs de consoles qui commencent à dater mais qui restent sympas. Par exemple la Super Nintendo.

Cette console 16 bits était révolutionnaire pour l'époque. Pour l'époque seulement, car aujourd'hui, il faut bien l'avouer, elle a pris un sacré coup de vieux. Les graphismes sont assez hideux, et il faut ressentir un énorme retour de nostalgie pour s'y pencher plus de quelques minutes. Encore que les jeux disponibles sur le Net (on vous rappelle qu'il faut posséder les Roms originales pour les télécharger sans être hors-la-loi) sont très nombreux, et que l'on parvient, parfois, à dégoter un jeu très réussi qui fait oublier son âge avancé : Contra 3, Mario Kart, R-Type 3... On a même l'occasion de se replonger dans les ancêtres de Final Fantasy VII ! Mais, là, encore, ce n'est pas le pied, loin de là (déjà que le VII n'est pas des plus passionnants...).

Mais parmi les anciennes, il ne faudrait pas passer à côté de la Rolls Royce de l'époque, l'incontournable du moment, la mère des consoles de jeu qui décoiffent, j'ai nommé la Neo Geo. Eh oui, elle commence à dater, mais reste parfois étonnante. En témoignent des jeux quasiment parfaits comme Metal Slug ou Samouraï Shodown, pouvant soutenir la comparaison avec des titres plus récents ! Ces deux émulateurs tournent sous DOS, sont assez austères, nécessitent qu'on les lance avec une ligne de commandes... Bref, c'est bien sympa, mais c'est un peu la préhistoire à tous les étages. Heureusement, les choses s'améliorent à mesure que l'on se rapproche du présent.

Un jeu d'arcade comme on n'en fait plus... (Neo Geo).

Baston 2D, enfin sur PC ! (Neo Geo).

Ghost Pilot, un jeu bien cool. (Neo Geo)

Ainsi, les émulateurs Playstation et Nintendo 64 tournent sous Windows 95 avec une interface conviviale. Pas forcément abordable par tout le monde pour autant, mais conviviale.

Commençons avec la Nintendo 64 et le génial émulateur UltraHLE. Ce dernier permet de faire tourner un grand nombre de jeux Nintendo sur un Pentium II 233 de façon fluide et, surtout, sans le voile flou caractéristique de la console. Une carte 3Dfx est certes nécessaire, mais le résultat en vaut la chandelle. Ainsi, Mario 64 tourne incroyablement bien sur un PII 300, avec une Voodoo 2 et 64 Mo de RAM (configuration recommandée !). Seul problème : il faut télécharger ces Roms sur Internet, car on ne peut pas faire rentrer une cartouche dans le lecteur de CD ! L'avantage, c'est que la fenêtre vous indique quels sont les jeux qui fonctionnent avec l'émulateur parmi ceux dont vous disposez, ce qui s'avère très pratique !

L'autre console populaire, voire la plus populaire du moment, est bien entendu la Playstation. Avantage de taille, l'utilisation de CD pour stocker les données permet d'insérer des jeux originaux dans son PC, ce qui rend l'utilisation de l'émulateur a priori plus facile. A priori seulement, car dans les faits, il en va tout autrement. Ainsi, PSEmu est relativement complexe à configurer, et les jeux américains (NTSC) semblent mieux supportés que les jeux européens (PAL). Dans les faits, ce n'est pas le paradis sur terre, puisque le nombre de jeux supportés n'est pas exceptionnel et dépend grandement de la configuration utilisée. Même chose pour Bleem!, l'autre émulateur-phare du moment, qui n'a daigné fonctionner que sur un seul PC. Pire, lorsque le jeu est émulé, il est le plus souvent très lent et, il faut bien le reconnaître, assez laid : la résolution d'une télévision ne donne pas grand-chose sur un moniteur de PC, il faut bien l'avouer !

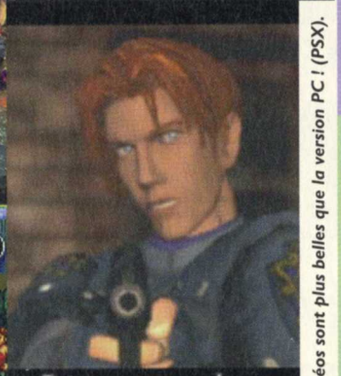
Qui peut le plus peut surtout le moins

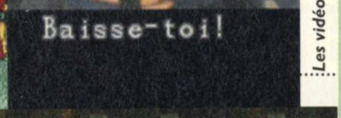
Bref, l'émulation des consoles est une activité en développement, mais loin d'avoir atteint son apogée. À cela plusieurs raisons : petites équipes de développement, étendue du choix de matériel sur les PC, obsolescence des consoles ou puissance exigée pour les consoles actuelles... Les jeux sur consoles donnent donc le meilleur d'eux-mêmes sur consoles, et non pas sur PC. Reste que la piraterie, il faut bien l'avouer, attire toujours du monde, et il n'est guère étonnant que l'émulation totale de la Nintendo 64 intéresse plus de monde que l'émulation de la Playstation, son prix d'achat étant bas, et le gravage d'un CD assez simple, comparé à la duplication d'une cartouche Nintendo. L'émulation est donc réservée, d'une part, aux nostalgiques des vieux jeux (qui risquent malgré tout d'être déçus) et aux amateurs de la console de Nintendo, possesseurs d'un PC très puissant (qui ne sont sans doute pas très nombreux). En conclusion, que les éditeurs se rassurent donc et n'utilisent pas le danger du piratage sur PC pour augmenter le prix de leurs jeux !

Un moyen d'avoir Resident Evil 2 sur PC. Et fluide ! (PSX).

Magician Lord, que de souvenirs... (Neo Geo)

Un moyen d'avoir Resident Evil 2 sur PC. Et fluide ! (PSX).





Les vidéos sont plus belles que la version PC ! (PSX).

Magician Lord, que de souvenirs... (Neo Geo).

OÙ TROUVER LES ÉMULATEURS ?

Si trouver un émulateur n'est pas chose difficile, puisque l'émulation est légale, en revanche trouver le BIOS de la console (le programme qui permet de la faire fonctionner et qui est propriété exclusive du constructeur) et surtout les programmes qui la font tourner, est un peu plus complexe. Reste qu'Internet, une fois de plus, fait des miracles dans le domaine et vous propose un grand nombre de sites consacrés au sujet, dont voici un extrait :

SITE	EMULATEURS*	ROMS**
www.emuunlim.com	N64, Neo Geo, PSX	non
www.psemu.com	PSX	non
204.186.18.53/spiritc/default.htm	N64, Neo Geo, PSX, SNES	oui
www.classicgaming.com	Neo Geo, SNES	oui
www.emumania.com	N64, Neo Geo, PSX, SNES	oui
www.normandnet.fr/~ smartdog/emulator_roms.htm	N64, Neo Geo, PSX, SNES	oui
www.top25.com/emu/index.html	N64, Neo Geo, PSX, SNES	oui
www.emux.com	N64, Neo Geo, PSX, SNES	oui
www.flape.tzo.net/indexfr.html	N64, PSX, SNES	oui
www.bleem.com	PSX	non

*parmi les consoles Nintendo 64 (N64), PlayStation (PSX), Neo Geo et Super Nintendo (SNES)
**jeux complets (hors PlayStation)

ET LA LOI DANS TOUT ÇA ?

Le loi le dit clairement, toute personne a le droit de posséder une copie de sauvegarde, sans préciser quel est le type de support, que ce soit une disquette (ce qui est compréhensible), un CD (à la rigueur...) voire une cartouche (on frôle la démence !). Du coup, si vous êtes propriétaire d'une console et de jeux, rien ne vous interdit de posséder un émulateur (légal, de toute façon), le BIOS de ladite console (puisque vous avez ce BIOS dans votre console), et des jeux, parmi ceux que vous possédez (sous forme de CD ou de cartouche). Bien entendu, il n'y a aucun intérêt à posséder un émulateur pour une console que l'on possède déjà, surtout pour jouer aux jeux que l'on connaît par cœur ! Donc, posséder un émulateur et des jeux nous entraîne, la plupart du temps, en dehors de sentiers de la gloire pour fouler négligemment le domaine du piratage. Et le copyright pour les jeux les plus anciens (Super Nintendo, par exemple) est toujours valable. Vous voilà donc prévenu !

TABLEAU RÉCAPITULATIF

Voici donc un tableau résumant les avantages des émulateurs que nous avons testés. Certes, il en existe d'autres, mais ceux-ci figurent parmi les meilleurs de leur catégorie. La convivialité indique le degré de simplicité d'utilisation (sous Windows ou sous Dos, menu intégré, facilité de configuration...).

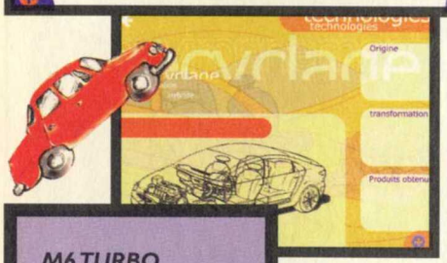
La stabilité indique le nombre de jeux supportés. La Rom fournie indique s'il vous faudra ou non chercher une copie de la Rom de la console sur le Net ou si elle est intégrée dans l'émulateur. À noter que l'émulateur Neo Geo n'intègre pas encore le son, ce qui est dommage mais pas rédhibitoire.

NOM	CONSOLE	CONVIVIALITÉ (SUR 5)	STABILITÉ	ROM FOURNIE
Neorage	Neo Geo	3	5	Non
ZSnes	Super Nintendo	4	5	Oui
Bleem!	Playstation	5	3	Oui
PSEmu	Playstation	4	2	Non
UltraHLE	Nintendo64	5	5	Non

UN PETIT CÔTÉ APPRENTISSAGE CE MOIS-CI AVEC DEUX PERMIS ET UNE INITIATION À L'ANIMATION. PLEIN D'HISTOIRES DE MOTEURS AVEC TURBO, LES MOTEURS DE BATEAUX ET LE CODE DE LA ROUTE, LÀ ON N'ENTEND PAS LES MOTEURS MAIS ON LES IMAGINE.

multimédia

VOYAGES CULTURELS



M6 TURBO

Je vous le dis tout de go, j'ai mis ma note la mort dans l'âme. Ici, on est tous fans de Turbo et de Warnings, cette émission est très bien fichue, les enquêtes aussi, le CD-Rom, lui, est décevant. L'interface est tristoune, on dirait parfois du 16 couleurs, les quizz sont inintéressants et ne donnent pas envie de s'attarder, les questions ne sont pas très nombreuses, alors on tombe toujours sur les mêmes. La partie réservée aux voitures du futur nous laisse sur notre faim, peu de modèles sont évoqués, et un énorme chapitre déprimant évoque les problèmes écologiques posés par l'industrie automobile et nous apprend qu'on finira en gros asphyxiés ou condamnés à rouler en voitures électriques sans permis si on veut s'en sortir. On aurait préféré plusieurs CD avec un thème et sans aller jusqu'à prôner la légalisation de la vitesse libre, un discours un peu moins moraliste et conventionnel.

Éditeur : Ubi Soft
*Note : ***
Prix : environ 260 F

LE CODE DE LA ROUTE

N'écoutant que mon sens de la déontologie, je suis allé voir une ancienne véritable monitrice d'auto-école, en l'occurrence Lucie, Kate Moss pour les intimes (comme quoi tous les métiers mènent aux jeux vidéo) afin d'évaluer ce produit avec la rigueur qui s'impose. Il n'y a pas grand-chose à dire puisqu'il a été réalisé avec le concours de la Prévention Routière. C'est exactement comme à l'examen, avec les questions autour de photos de situations parfois tordues. C'est assez génial, que vous ayez besoin d'une remise à niveau ou de passer le code pour la première fois, les séances sont bien adaptées et vous pouvez contrôler vos progrès. C'est bien plus ludique et pédagogique que d'apprendre tout seul sur un bouquin et le bouquin de code est fourni avec le CD. Le "challenge" à plusieurs joueurs est mal conçu par contre, mais cette option n'existe pas à l'examen.

Éditeur : Hachette Multimédia
*Note : *****
Prix : environ 200 F

PERMIS CÔTIER

Là, ça assure pas, j'ai bien essayé comme pour le code de la route de trouver quelqu'un qui s'y connaisse mieux que moi pour évaluer le produit, mais le seul bougre qui ait un rapport plus ou moins lointain à qui j'avais pensé n'a que son permis plaisance, et encore. Enfin, il faisait moins le malin accroché à une planche traînée derrière un Zodiac. Le "Permis Côtier" vous permet d'évaluer et d'approndir vos connaissances en matière de motonautisme. C'est apparemment le programme officiel de l'examen que vous pouvez réviser et si l'interface est minimaliste, le prix l'est encore plus, je pense que si vous faites partie de la cible, vous ne devriez pas être déçu.

Éditeur : Hachette Multimédia
*Note : *****
Prix : environ 100 F

ART ATTACK

Art Attack est un véritable petit atelier de création tout mignon. Vous disposez de trois tables de travail, l'une pour dessiner, l'autre pour composer des fonds, faire des trucages, et la troisième pour réaliser vos propres dessins animés. L'interface est très spéciale, colorée avec des animations, elle est cependant comme le reste, un peu déroutante pour la cible visée à partir de quatre ans. Quoi qu'il en soit, il vaut mieux être derrière son enfant pour le motiver quel que soit le logiciel, à cet âge-là, on se déconcentre vite. Qu'est-ce que je disais, déjà ? Oui, alors, vous pouvez utiliser des outils délirants comme le spirographe qui est un pot de peinture suspendu au bout d'une ficelle et qu'il faut lancer à la main. Les superpositions de couches de couleurs transparentes feront suer votre PC, mais sans ça, c'est trop sympa à utiliser parce qu'on se fait très vite plaisir.

Éditeur : Ubi Soft
*Note : *****
Prix : environ 250 F

Qu'y a-t-il de mieux qu'un bouquin traitant d'Internet ? Deux bouquins traitant d'Internet ? Une biographie de Bill Gates ? Le rapport d'activité d'Intel ? Non ! Une BD. Enfin, une bonne BD, hein, pas un sous-produit de seconde zone. Encore que, quand on voit la qualité de certains bouquins informatiques, on est en droit de se poser la question. Bref, lisez des bonnes BD entre deux manuels techniques !

Yann Lebecque

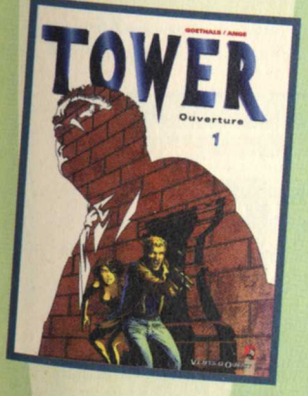
bouquins

la page des pages

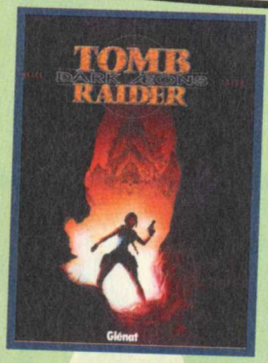
Tower I Ouverture

Éditeur : Vents d'Ouest
Prix : env. 60 F ttc

Tower est le nom de code d'un ancien terroriste de l'IRA, disparu lors d'un attentat et que tout le monde croit mort. Quelle n'est donc pas la surprise des autorités lorsque, plusieurs années plus tard, de nouveaux attentats, signés Tower, ensanglantent Belfast. Et le moins étonné n'est sans doute pas Tom, le vrai Tower, "retiré des affaires", puisqu'il s'est fait passer pour mort en raflant 500.000 livres à l'IRA. Mais le voilà retrouvé, traqué et pris dans le feu croisé de diverses organisations. Le dessin n'est certes pas des plus réussis, mais l'histoire est assez bien menée pour que l'on s'y intéresse. De l'action, il y en a à revendre, et tout cela est bien nerveux, même si ce n'est pas d'une originalité folle. Attendons les autres volumes pour voir si la série se bonifie !



Tomb Raider Dark Aeons



Éditeur : Glénat
Prix : env. 80 F ttc

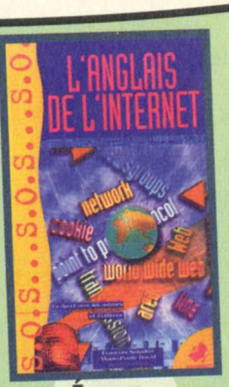
Après Tomb Raider, le jeu bâclé, voici Tomb Raider, la BD bâclée. En effet, si tout commence de façon plutôt sympa, l'histoire sombre vite dans l'approximatif et le caricatural. Ce qui est sympa dans le jeu vidéo, où le plagiat est largement toléré et courant, passe pour de la fainéantise lorsque l'on a affaire à une bande dessinée. On a l'impression de voir du mauvais Indiana Jones, ce qu'est, en fait, Tomb Raider. Le style graphique n'est pas sans rappeler un certain Olivier Vatine (dessinateur des quatre premiers volumes d'Aquablue) et le scénar' n'est guère passionnant. Reste que l'héroïne ("Croft... Lara Croft" !) a bien de gros seins et des shorts très short, mais tout cela sent quand même la récupération mercantile. Pour fans exclusivement !

SOS Créer son site Web personnel

Éditeur : Marabout
Prix : env. 50 F ttc

SOS est une collection intéressante en ce sens qu'elle ne propose pas d'apprendre tout sur un sujet donné en procédant pas à pas. Ici, la stratégie adoptée est nettement plus pratique pour celui qui cherche quelque chose de précis puisqu'elle adopte une forme problème/solution. Ainsi, ce livre aborde le sujet de la création de pages Web. On n'y apprend pas les "trucs de pros" souvent fumeux, mais le nécessaire pour débuter tranquillement : insertion de textes, d'images, de sons, de liens, de frames... On a même droit à tout un chapitre sur la promotion du site et les moteurs de recherche. Du bon boulot qui dépannera ceux qui veulent commencer en douceur, sans pour autant être pris pour des demeurés profonds !

SOS L'anglais de l'Internet



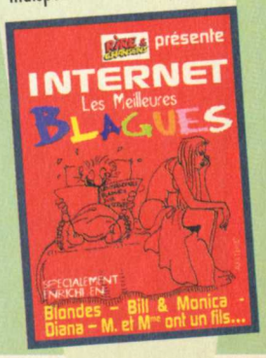
Éditeur : Marabout
Prix : env. 50 F ttc

Ce livre est destiné à ceux qui ne parlent plus trop anglais et se retrouvent perdus sur Internet. Y sont donc abordés les rudiments de la langue ainsi que les mots spécifiques au domaine. Sans grand intérêt pour la plupart des internautes, il rendra malgré tout service à ceux qui ont oublié leurs cours de lycée et qui ressentent le besoin de se rafraîchir la mémoire. Fait amusant, ce livre très scolaire adopte la forme "l'Internet", ce qui nous permet de constater, une fois de plus, que cette forme parfaitement inesthétique imposée par les (malheureusement) immortels tend à se répandre. D'ici peu, dire Internet sera considéré comme une faute de français. Autant vous habituer, donc, à corriger de vous-même nos textes, car nous persisterons à dire "Internet" !

Internet les meilleures blagues

Éditeur : MSE
Prix : env. 80 F ttc

Bon, ce livre, parrainé par Rire & Chansons, est, comme son nom l'indique, un recueil d'histoires drôles assez, comme le parrain l'indique, lourdingues. On retrouve donc un grand nombre de blagues concernant les blondes (forcément demeurées), Bill Gates et Microsoft (forcément crétins), les Ladas (forcément pourraves), Diana (forcément morte), Bill Clinton... Bref, ce n'est pas toujours du meilleur goût ni de la première fraîcheur, mais il faut bien avouer qu'un blague peut rendre service : pour meubler une conversation d'ascenseur, amadouer des clients dans un bar, draguer une brune, faire rire ses potes nerds, faire marrer ses collègues sympathiques... Un recueil d'histoires drôles de plus, Internet apportant un côté hi-tech pas forcément indispensable.



curieux l'internaute

Rodolphe (RDonain970@aol.com)

"Surfez sur Internet avec un simple Minitel" qu'ils nous disent. Ah ah ah, elle est bien bonne, celle-là. Pourquoi pas "Piratez les satellites espions russes avec une simple C.B." ? N'importe quoi... Heureux possesseurs de Minitels, n'essayez donc pas d'accéder aux sites évoqués ci-dessous, vous pourriez être un tantinet déçus en vous connectant au 36.15 J't'embrouille car on semble bien roupiller au bureau de vérification de la pub ces temps-ci.

Photos de fantômes

Personnellement, je n'en ai jamais rencontré; mais les fantômes doivent avoir une vie assez pénible, traînant dans des endroits lugubres avec un vieux drap sur la tronche, voire un boulet au pied. Si vous désirez leur offrir un cadre de vie plus agréable, ce site vous explique comment faire vous-même vos propres photos de fantôme, genre "Mon fantôme fait du ski", "Mon fantôme chez les nudistes" ou "Mon fantôme rencontre Philippe Candeloro".

http://www3.sympatico.ca/roddy/ghost.html

Rencontres du troisième type

Avec la mode "X-Files", on voit sortir tout un tas de charlatans vous narrant en détail comment ils ont rencontré Jojo le petit gris et la manière dont cela a changé leur vie. Cela donne parfois des résultats très kitch comme ce récit agrémenté de dessins tout droit ressortis de la S.F. des années cinquante. Si elle est ailleurs, il est certain que la vérité n'est sûrement pas sur ce site.

http://www.anw.com/fire/fireinthesky.htm

Map Quest

Voilà un site bien utile qui vous permet de situer n'importe quelle adresse dans le monde entier ou à peu près... Témoin, ce plan qui vous permettra à vous, lecteurs, de venir nous apporter des boîtes de chocolats sans vous perdre dans les rues de Clichy. Personnellement, je préfère le chocolat noir mais j'aime bien aussi les caramels alors, n'hésitez pas.

http://www.mapquest.com

Space Battles

Si vous êtes fan de S.F. télévisée, vous devriez trouver votre bonheur sur cet excellent site. Sa rubrique la plus intéressante est celle qui regroupe des petits films faits avec 3D Studio mettant aux prises des vaisseaux de Star Wars, Star Trek, Babylon 5 et Galactica. C'est hyper bien réalisé mais malheureusement trop court à cause du poids des fichiers à télécharger.

http://www.spacebattles.com

Oz

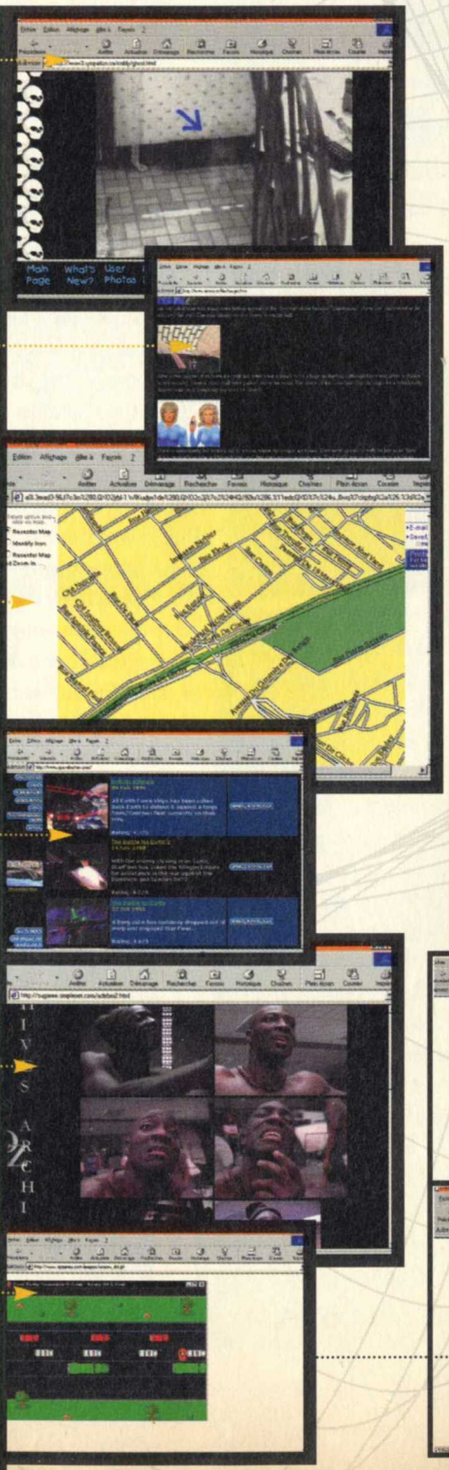
Cette série est ce qu'il est arrivé de mieux à la télévision depuis des années. Violente sans gratuité et réalisée de main de maître, elle narre la vie d'un groupe de prisonniers dans le pénitencier d'Emerald City. La troisième saison n'étant pas prête de débarquer sur Série Club, voilà un site pour combler notre impatience.

http://sugaree.simplenet.com/index.html

South Park Games

Le jeu officiel étant assez décevant, voilà une sélection de jeux South Park tous plus crétins les uns que les autres. Au programme, des remakes de grands classiques des jeux video (Frogger, Space Invaders, Robotron...). C'est vrai que la plupart sont assez vite lassants mais comme c'est gratos, ce serait dommage de s'en priver.

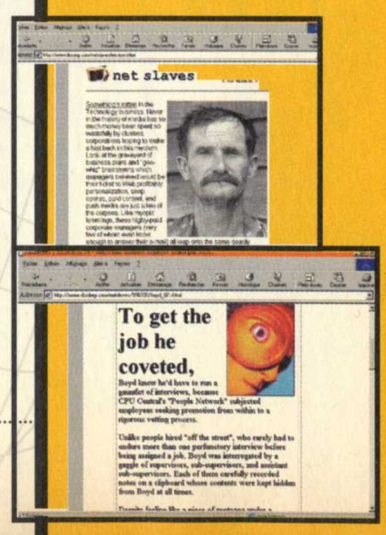
http://www.spgames.com



Les esclaves du Net

Internet, c'est passionnant, c'est parfois marrant, parfois instructif et quelque fois dérangeant. Preuve en est, ce netzine consacré à ceux qui s'appellent eux-mêmes les Net Slaves. En parcourant les pages qui le composent, on apprend que tout est loin d'être rose pour ceux qui travaillent sur le Web. Chaque numéro comporte une histoire vraie relatant la vie d'un des travailleurs du Web et on y apprend très vite que bien souvent, ce n'est pas la fortune qui est au bout du clavier mais l'exploitation. Vous trouverez également des liens très intéressants comme le "Pathfinder Museum" qui recense tous les cadavres du Net (pas des dépouilles mais des moteurs de recherche disparus). Alors, si le domaine du travail en ligne vous attire, lisez bien les informations que contient ce site pour ne pas avoir à déchanter dans le futur.

http://www.disobey.com/netslaves/



les mises à jour

Quake II
Ce patch est destiné à ceux qui possèdent un processeur AMD K6-2 afin que le jeu exploite la technologie du 3DNow !

"http://www.mad.com/K6/k6docs/3dnowq2d.exe"

Blood 2 (patch v2.1)
Ce patch est essentiellement destiné à améliorer le jeu en mode multijoueur.

"ftp://ftp.gtinteractive.com/pub/games/blood2/patch/B2P_021.exe"

Imperialism II (patch v1.02)
Aucune information n'est donnée sur les effets de ce patch, alors installez-le si vous avez des problèmes, on ne sait jamais...

"ftp://ftp.ssionline.com/pub/updates/imp2/imp2_102.exe"

Delta Force (patch v8.a)
Encore une fois, cette mise à jour est essentiellement destinée à améliorer le jeu en mode multijoueur.

"ftp://ftp.novalogic.com/pub/patches/dfrevc/fr/DFUPDATE.exe"

Motorhead (patch v3.0)
Outre la correction de bugs graphiques, cette mise à jour comporte également deux nouvelles voitures et neuf ghosts.

"ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patch_archives/mhp30.exe"

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 (patch v1.06)
Encore un patch pour MGPRS2 ! Une fois de plus, il s'agit d'améliorer le jeu sur le Net via "Game Service".

Version 3Dfx
"ftp://ftp.ubisoft.fr/demos/patches/RS2-106V.exe"

Version Direct 3D
"ftp://ftp.ubisoft.fr/demos/patches/RS2-106D.exe"

Links LS 99 (patch v1.20)
Cette mise à jour corrige certains problèmes qui pouvaient faire planter totalement le jeu et l'améliore en mode multijoueur.

"ftp://ftp.cdrom.com/pub/dresden/games/patches/ls99v120.zip"

Anno 1602
Cette mise à jour est destinée aux possesseurs de cartes son PCI qui rencontreraient des problèmes avec ce jeu.

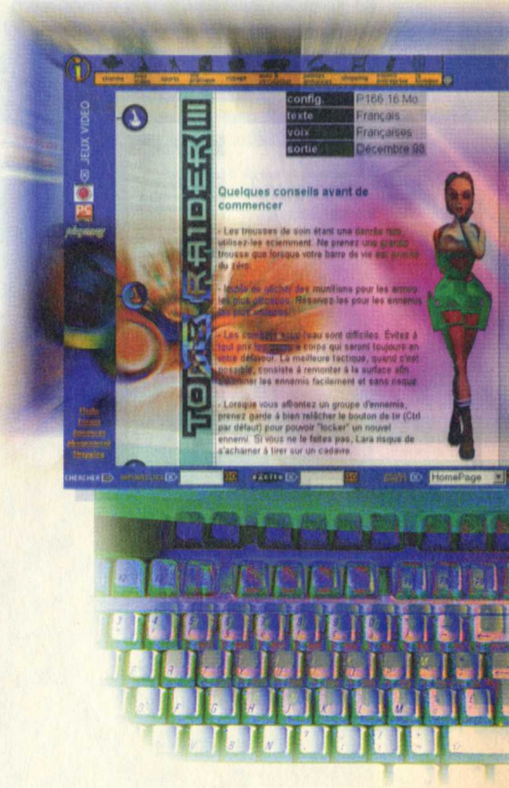
"ftp://ftp.cdrom.com/pub/dresden/games/patches/a1602snd.zip"

www.pcsoluces.com

Cinéma
Jeux Vidéo
Musique
Sports
Auto
Voyage
Vie pratique
Shopping
Info continue

www.infodeclics.com

L'adresse jeux vidéo

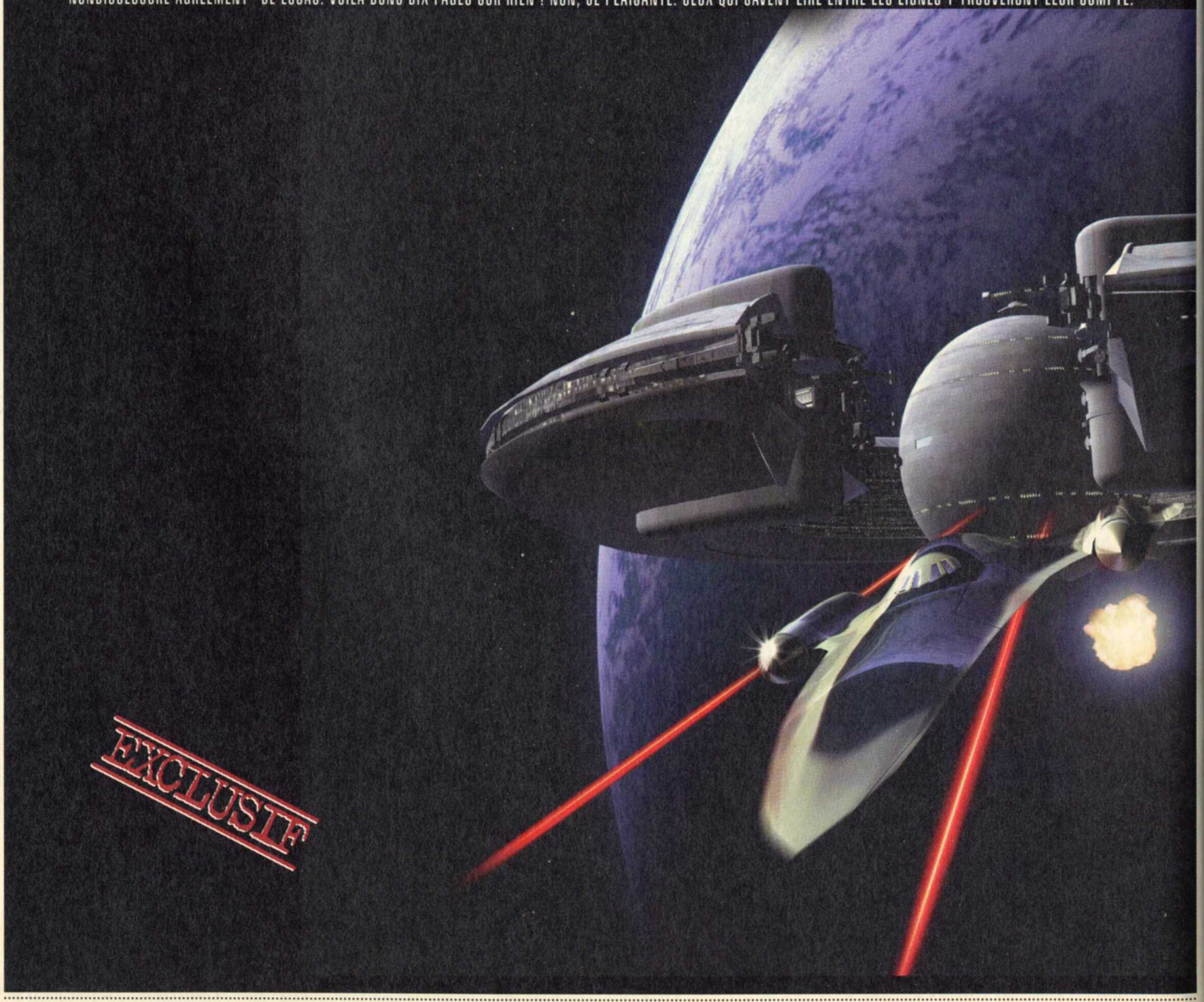


Avec infodeclics, retrouvez votre magazine PC SOLUCES 3 MAGAZINES EN 1 sur internet

www.infodeclics.com
Le premier web 100% loisirs

LA MENACE FANTÔME

1999, C'EST QUOI ? C'EST L'ANNÉE DU KOSOVO, DES AMOURETTES DE MONICA ET DE BILL, DES DEUX ANS DE MON FILS, DE LA MORT DE KUBRICK. CINÉMATOGRAPHIQUEMENT PARLANT, C'EST AUSSI L'ANNÉE DE LA MENACE FANTÔME. L'ÉVÉNEMENT, QUI NE SORTIRA QU'À L'AUTOMNE EN FRANCE MAIS DÈS CET ÉTÉ EN ANGLETERRE (J'IMAGINE DÉJÀ L'INVASION...), VOIT LE JOUR CE MOIS-CI AUX USA. LES INFORMATIONS QUE J'AI PU GLANER DE-CI DE-LÀ ME FONT REGRETTER DE NE PAS ÊTRE PLUS VIEUX DE QUELQUES MOIS. AU MOINS JUILLET, POUR FAIRE UN TOUR DU CÔTÉ OBSCUR DE LA MANCHE. MALHEUREUSEMENT, JE NE PEUX PAS VOUS DIRE UN CERTAIN NOMBRE DE CHOSES : J'AI SIGNÉ LA "CONFIDENTIALITY AND NONDISCLOSURE AGREEMENT" DE LUCAS. VOILÀ DONC DIX PAGES SUR RIEN ! NON, JE PLAISANTE. CEUX QUI SAVENT LIRE ENTRE LES LIGNES Y TROUVERONT LEUR COMPTE.



EXCLUSIF

STAR WARS, LA MENACE FANTÔME, LE FILM

COMME VOUS LE SAVEZ PEUT-ÊTRE, LES PERSONNES QUI SONT DANS LA CONFIDENCE DU FILM N'ONT PAS LE DROIT D'EN PARLER. C'EST POURTANT CE QUE JE VAIS FAIRE EN OCCULTANT TOUS LES ÉLÉMENTS "SENSIBLES". J'AI SIGNÉ UN PAPELARD STIPULANT D'ÊTRE DISCRET, ALORS J'AI PAS ENVIE QUE LUCAS ME TOMBE DESSUS. JE L'AI À PEINE LU : C'EST INCOMPRÉHENSIBLE, C'EST DU DROIT ET C'EST CARRÉMENT LOURDINGUE. PIS, C'EST EN ANGLAIS. DONC, RÉSUMÉ DE CE QUE SERA LE FILM ; ON COMMENCE TOUT DE SUITE.

Ça va être l'événement. Ça sort ce mois-ci aux USA, le 19 pour être précis. La première trilogie, je la connais sur le bout des doigts. Des grands moments de cinéma à chaque fois. J'ai même lu les bouquins ; c'est là que je me suis aperçu que le scénario était plus que léger. Mais cette fois-ci, ça va être différent. En fait, l'ensemble des deux trilogies racontera l'histoire de Anakin Skywalker ; on le verra enfant, dans La menace fantôme (il est interprété par Jake Lloyd) pour finir par sa mort dans le retour du Jedi. Ce qu'on se demande tous, c'est comment il en est arrivé là, dans ce curieux scaphandre. Bon, ce n'est un secret pour personne : cet état fait suite à un combat entre lui et Obi Wan Kenoby au-dessus d'un puits de lave. Annakin tombe et hop. Cela dit, il est fort improbable que ce combat ait lieu dans ce nouvel opus. C'est dans cet épisode qu'ils se rencontreront ; je les vois mal être en désaccord dès le début. On peut imaginer aussi que Obi Wan ne s'attaquera jamais à un enfant. Et que resterait-il à dire dans les épisodes 2 et 3 ? Cette nouvelle trilogie tentera donc d'expliquer le phénomène Vador. Peut-être pas de l'excuser (je rappelle que ce sombre personnage a tout de même fait exploser Alderande, planète pacifiste, sans histoires). Peut-être nous révèlera-t-on certaines raisons ? Peut-être n'était-ce pas gratuit ? Euh, je spécule total, là, je vous le dis tout de suite, hein ! Enfin, disons que tout sera beaucoup plus psychologique que dans les trois premiers épisodes. On m'a dit qu'en fait, on reverrait les trois premiers opus avec nostalgie, après avoir vu l'épisode 1, ce qui est assez rigolo quand on sait que cela se passe après. Je me suis toujours posé une question cruciale : George Lucas a-t-il ou non écrit tous les épisodes d'un coup, du premier jusqu'au sixième, en sachant là où il allait en venir ? Ça me turlupine depuis des années. Déjà en 83, je me posais la question.

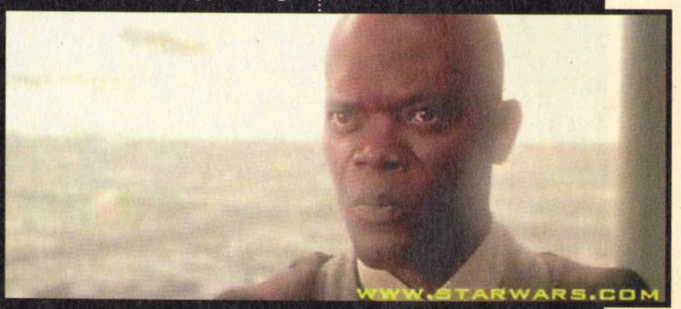
Ce sera aussi beaucoup moins manichéen. Les bons d'un côté, les méchants de l'autre, c'est vrai que ça va bien cinq minutes. On aura affaire à des conspirateurs, des gens assoiffés de pouvoir qui maniganceront des choses pas très catholiques. Et peut-être n'aura-t-on les réponses à nos questions que dans quelques années, à la sortie de l'épisode 3 (là aussi, une information à prendre au conditionnel, comme on dit). On a l'impression, en voyant les scènes des deux trailers disponibles sur Internet (www.starwars.com), que ce film va reprendre les meilleures scènes des trois précédents épisodes (une course, des attaques spatiales, un monstre voulant croquer un vaisseau...) et que quelque part, on peut coller les événements importants de "La guerre des étoiles" sur cet épisode. Un parallèle existera aussi entre les relations entre les personnages de "La menace fantôme" et ceux de "La guerre des étoiles". Ouh là, je commence à en dire beaucoup, je trouve. En relisant la phrase précédente, je m'aperçois que je viens de raconter la fin. OK, je la ferme, je la rouvrirai en juillet, date de la sortie anglaise, pour vous raconter tout en détail.

Note :
Les images que vous voyez sur cette page ont été capturées sur les deux excellents trailers que l'on trouve sur le site www.starwars.com.

"Lorsque j'ai rencontré ton père pour la première fois, c'était déjà un grand pilote." Obi Wan à Luke, dans "Le retour du Jedi".

Inévitable...

Mmmmh... That's a tasty jawa burger !



Eh oui ! Il est déjà là, c'ui-là.

La reine Amidala, Natalie Portman. Elle a joué dans "Mars Attacks" et "Heat". Elle vient juste de terminer une version cinématographique du Journal d'Anne Franck.

La force est avec eux.

STAR WARS

LA MENACE FANTÔME

VOILÀ DONC LE JEU DE L'ANNÉE ; DU MOINS LE JEU TIRÉ DU FILM DE L'ANNÉE. MAIS JE PEUX VOUS ASSURER QU'IL SERA PLEIN DE BONNES SURPRISES, COMME VOUS ALLEZ POUVOIR EN JUGER PAR VOUS-MÊME DANS CET ARTICLE. POUR Y AVOIR JOUÉ QUELQUE TEMPS, JE PEUX VOUS ASSURER QUE L'ON EN PARLERAIT BEAUCOUP, MÊME S'IL N'ÉTAIT PAS ESTAMPILLÉ STAR WARS...

LA menace fantôme, le jeu, s'inspire totalement du film La menace fantôme, le film. Ça se passe quarante ans avant Star Wars. Luke n'est pas encore né ; d'ailleurs, Dark Vador, en culottes courtes, s'appelle encore Anakin Skywalker. À la trappe les Yan Solo, Chewbakka, Leïa, Lando et toute la clique. Euh, pas tout à fait, non. Nous retrouverons des personnages comme Obi Wan, Yoda, Jabba et autres Palpatine, qui n'est encore que sénateur.

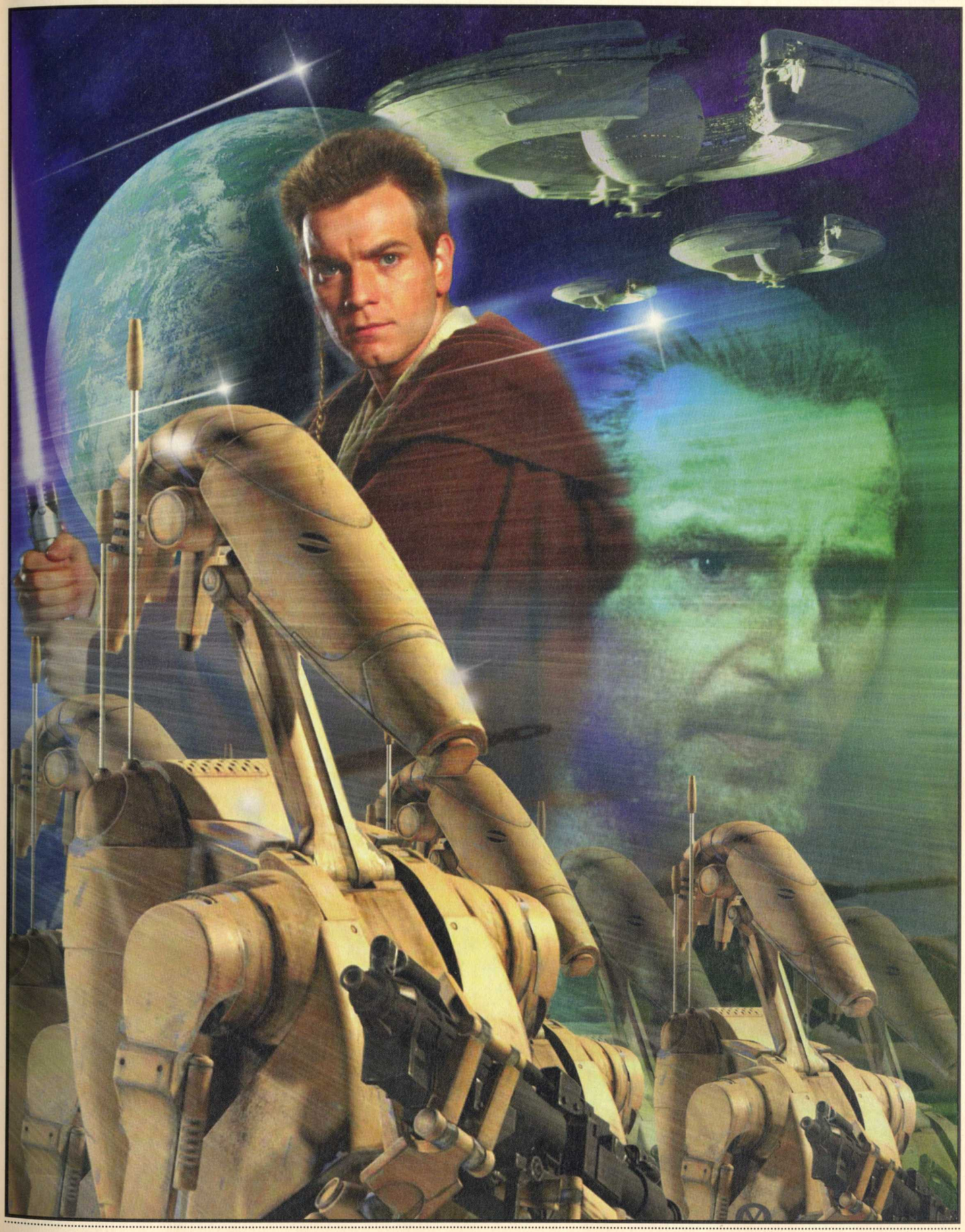
Ah, il n'est que sénateur. Donc, pas empereur. Donc l'Empire... n'existe pas. Donc, la Rébellion non plus. Bon, qu'est-ce qu'il y a comme grosse boîte dans les univers frontaliers, alors ? Il y a une fédération du commerce. Un beau jour, cette organisation décide de taxer les routes commerciales. Ce qui ne plaît pas à tout le monde. Notamment aux habitants de la planète Naboo, qui refusent de payer car les taxes les étoufferaient. La sentence est terrible. La planète subit un embargo. La reine de Naboo décide d'aller voir Palpatine pour négocier. L'escorte de la reine est composée de deux Jedi : Obi Wan Kenoby, l'élève, et Qui-Gon, le maître. Bien entendu, ils auront rapidement des problèmes. C'est bien sûr ce qui va nous intéresser car nous prenons la main à ce moment-là.

Ce jeu est calqué sur le film. Vous y vivrez donc les mêmes scènes que dans le film ; mais cela reste un jeu à part entière. LucasArts nous a déjà prouvé à maintes reprises que dans ce domaine, elle n'avait rien à apprendre. Je ne sais pas si vous vous souvenez d'Indiana Jones et la dernière croisade. Le jeu et le film suivaient la même trajectoire, avaient les mêmes points de passage obligé. On vivait les mêmes moments forts dans le jeu et dans le film : l'incendie pendant que le père et le fils sont ligotés sur des chaises, les égouts vénitiens, la rencontre avec Hitler, les trois épreuves... C'était kif-kif. Cependant, on trouvait des éléments supplémentaires qui faisaient de La dernière croisade un jeu à part entière. La rencontre avec Biff le nazi, par exemple.

©Lucasfilm Ltd & TM. All rights reserved

DES DIFFÉRENCES SCÉNARISTIQUES

En effet, à quoi bon faire un jeu EXACTEMENT calqué sur le film ? Si le joueur se rend compte qu'il a déjà tout vu dans une salle obscure, cela ne sert plus à rien. Il faut donc agrémenter le jeu d'éléments supplémentaires intéressants. Il semblerait que La menace fantôme relève le défi. À un moment donné, vous vous baladerez sur Mos Espa, une ville de la planète Tatooïne sur laquelle Obi Wan et Qui-Gon vont rencontrer Anakin. Tatooïne, on connaît, on a déjà vu à maintes reprises dans "La guerre des étoiles" et "Le retour du Jedi". Les maisons sont typiques, particulières. On a des points de repère. Dans un jeu comme celui-ci, c'est vraiment génial. Quand on est fan, on suit le scénario, mais on ne peut s'empêcher de jouer les touristes. On entre dans tous les lieux, on parle



1
2
3
4
© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.

1 - Panaka et ses problèmes de tunes...
2 - Les effets de lumière sont vraiment réussis.
3 - Certaines attaques sont vraiment violentes. Heureusement, cette batterie est là pour vous aider.
4 - J'ai vu ça dans la bande-annonce.

à tout le monde, on se rapproche de chaque personnage pour voir ce qu'il a à dire. C'est qu'il y en a du monde à Mos Espa ! Peut-être pas autant que dans Star Wars Special Edition mais au moins autant que dans la première version. On peut passer des heures à flâner, à se délecter des bonnes surprises réservées aux puristes de cet univers comme aux novices qui trouveront ce monde riche en événements et en aventures de toutes sortes. D'ailleurs, cela peut considérablement allonger la durée de vie. C'est peut-être une façon d'approfondir le film. Pas besoin de connaître sa trilogie par cœur pour comprendre que l'univers général de cette ville est très cohérent. Ainsi, vous trouverez bien plus de choses dans le jeu que dans le film, support oblige. Par exemple, si dans le film vous voyez une créature incarnée par un figurant au deuxième plan, il se peut que vous parliez avec elle dans le jeu. C'est le joueur qui fait son cinéma, chez lui.

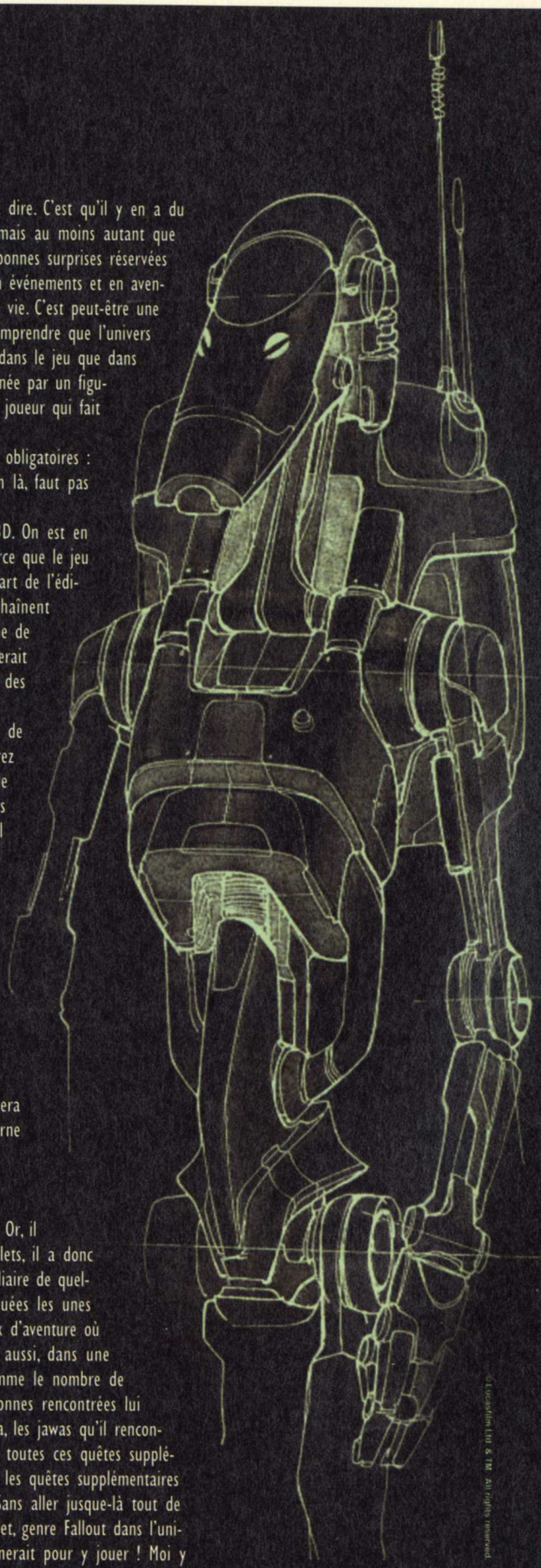
Le story board complet du jeu reprend 50 % des données du film, des passages obligatoires : les déplacements entre planètes, les pépins éventuels, les rencontres, les d... Ouh là, faut pas que j'en dise trop, moi !

Chaque fin de mission est illustrée par une scène cinématique entièrement en 3D. On est en droit de se demander pourquoi ce ne sont pas les scènes du film. D'une part, parce que le jeu sort avant le film, même aux USA. Ensuite, et ça, c'est encore bien pensé de la part de l'éditeur, ça permet de ne pas oublier qu'on est dans le jeu. Les séquences s'enchaînent mieux et sont plus cohérentes par rapport aux séquences interactives et le rythme de ces dernières n'est pas complètement haché par une coupure vidéo. Et puis, ce serait dommage de voir des passages du film destinés à des salles de cinéma - dans des conditions de qualité optimale, sur une vidéo compressée.

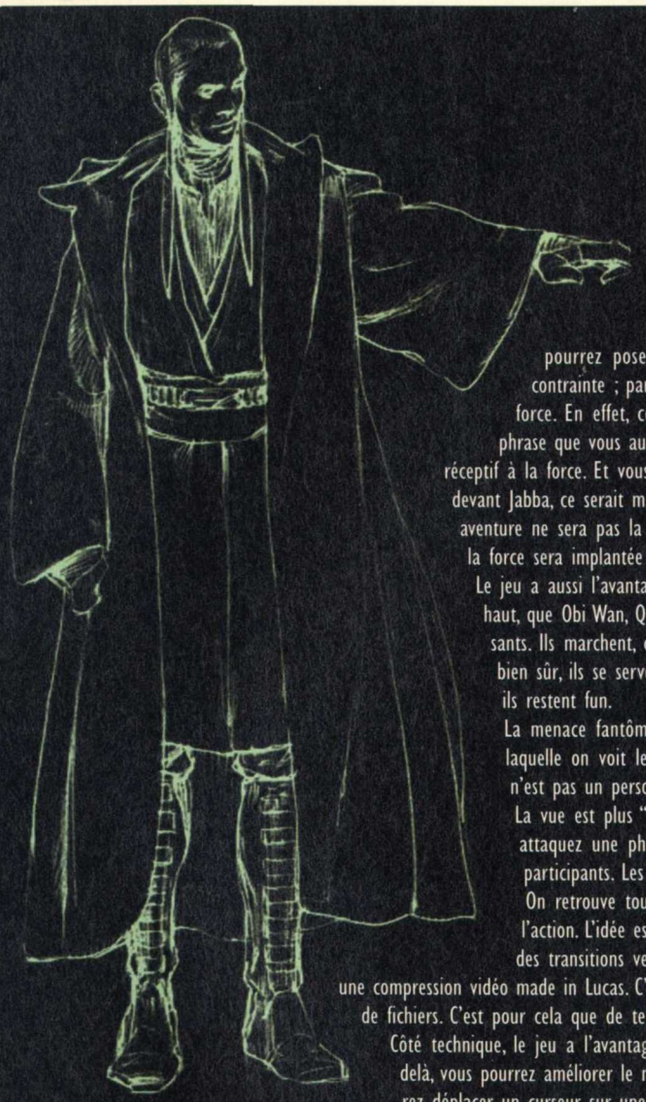
Ce jeu est un subtil mélange d'action et d'aventure ; ajoutez à cela une pincée de réflexion, une cuillerée de jeu de rôles, une lampée de baston et vous vous rendrez compte qu'il aura de quoi plaire à tout le monde. L'action, il y en aura, pas de problèmes ; les espèces de robots blancs que l'on voit beaucoup dans les trailers (ancêtres des "Stormtroopers" ? Je spécule peut-être un peu, là...) sont légion. Il faudra les éliminer au sabre (on peut renvoyer les lasers qu'ils envoient avec cette arme ou les affronter au corps à corps, au blaster ou au bazooka. On peut même prendre place dans une batterie de mitrailleuses monstrueusement efficace. L'aventure est omniprésente et les énigmes à résoudre très nombreuses. Certaines quêtes sont obligatoires tandis que d'autres, moins importantes, pourront vous simplifier la vie lors de certains passages très difficiles. Il existe parfois plusieurs possibilités pour résoudre une énigme. Par exemple, au palais de Jabba, vous pourrez agir avec trois personnages ; l'un d'entre eux tend un piège, le deuxième vous est hostile, le troisième veut vous aider. En fonction de celui avec qui vous décidez d'accomplir une certaine tâche (on n'a pas voulu me dire laquelle, mais je pense que c'est un méchant combat), ce sera plus ou moins difficile. Dans le même ordre d'idées, à un moment donné, on incarne le capitaine Panaka...

Et en euros, ça fait combien ?

Il possède des crédits républicains et non les crédits que l'on trouve sur Tatooïne. Or, il doit prendre un vaisseau pour aller sur une autre planète ; pour acheter les billets, il a donc besoin de la monnaie de Tatooïne. Il lui faut trouver du change grâce à l'intermédiaire de quelqu'un qui lui demandera de faire quelque chose. Les énigmes sont bien imbriquées les unes dans les autres. Bref, on est bien loin de la série des Tomb Raider, soi-disant jeux d'aventure où la partie aventure intervient quand il faut appuyer sur un levier. Ce jeu est aussi, dans une moindre mesure, un jeu de rôles. Disons qu'il en contient certains éléments, comme le nombre de points de vie du personnage. En fonction de l'attitude du personnage, les personnes rencontrées lui seront plus ou moins hostiles. S'il se balade avec un sabre à la main à Mos Espa, les jawas qu'il rencontrera le menaceront. Sinon, ils le laisseront aller comme bon lui semble. Et puis, toutes ces quêtes supplémentaires ne sont pas sans faire penser pour le fun à Arena, un jeu de rôles où les quêtes supplémentaires se comptaient par dizaines. Cela augmentait les caractéristiques du personnage. Sans aller jusque-là tout de même, l'approche du jeu en comporte des relents. À quand un jeu de rôles complet, genre Fallout dans l'univers de La guerre des étoiles ? Je suis sûr qu'à la rédaction, plus d'un se damnerait pour y jouer ! Moi y compris, même si je ne suis pas un spécialiste du genre.



© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.


© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.

5 - Tiens, d'la visite...
6 - L'empereur fait un voyage dans le temps ???
7 - Là, si vous sortez votre sabre vous ne serez pas le bienvenu.
8 - Parfois, vous êtes aidé dans les combats.

Blablabla

Comme vous pouvez le constater sur certaines images, il y a des phases de dialogue, à la Grim Fandango. La question qui vient à l'esprit tout de suite est : sont-elles vraiment nécessaires, est-il important de dire certaines phrases plutôt que d'autres ? Eh bien oui ! Cela renforce d'ailleurs le côté aventure du jeu. Dans certains dialogues, vous pourrez poser toutes les questions ou dire toutes les phrases les unes à la suite des autres, sans contrainte ; parfois, c'est plus compliqué. Il faut savoir que c'est dans cette phase de jeu qu'intervient la force. En effet, celle-ci vous permet de convaincre certains esprits faibles, d'influer sur leurs décisions. La phrase que vous aurez à prononcer apparaîtra alors en surbrillance. Mais bien entendu, tout le monde n'est pas réceptif à la force. Et vous ne pourrez pas l'utiliser en toute occasion. Si vous essayez de jouer les apprentis sorciers devant Jabba, ce serait maladroit. On sait grâce au retour du Jedi que la force n'a pas d'influence sur lui. Mais votre aventure ne sera pas la même si vous l'utilisez ou pas. À l'heure qu'il est, on ne sait pas encore si l'utilisation de la force sera implantée dans les combats.

Le jeu a aussi l'avantage de vous faire incarner plusieurs personnages : aussi bien Panaka, comme je l'ai dit plus haut, que Obi Wan, Qui-Gon ou même la reine Amidala. Leurs mouvements, bien qu'assez classiques, restent suffisants. Ils marchent, courent, sautent, roulent sur le côté, font des pirouettes, s'aggripent aux rebords, nagent et bien sûr, ils se servent de leurs armes. Les combats ne vous obligent pas à jouer sur trente touches à la fois : ils restent fun.

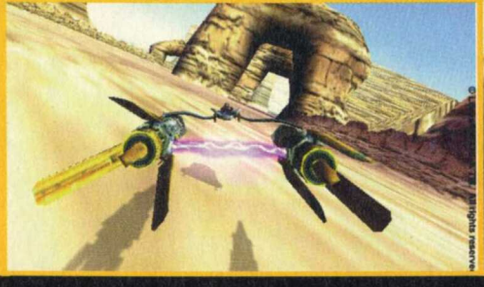
La menace fantôme se différencie des autres jeux pour plusieurs raisons. En premier lieu, la distance avec laquelle on voit le personnage. On voit les décors d'une manière plus globale, ce qui est très important. Ce n'est pas un personnage qui se dirige dans des décors mais d'immenses décors qui prennent de l'importance. La vue est plus "cinéma". Remarquez, si Lucas ne faisait pas ça, on se demande qui le ferait. Dès que vous attaquez une phase de dialogue, la caméra se rapproche pour se concentrer sur la conversation entre les participants. Les mouvements de caméra sont les plus intéressants que l'on ait vus depuis longtemps.

On retrouve tous les outils chers à Lucas : le procédé Imuse (permettant d'adapter l'ambiance musicale à l'action. L'idée est simple : partitionner un gros morceau de musique en de nombreuses séquences, en faisant des transitions vers d'autres ou en accélérant la mesure. La réalisation est exceptionnelle, le procédé Insane, une compression vidéo made in Lucas. C'est leur propre Mpeg en quelque sorte, mais il prend trois fois moins de place que ce genre de fichiers. C'est pour cela que de temps en temps ça pixellise. Mais depuis des années, le procédé n'a cessé de s'améliorer.

Côté technique, le jeu a l'avantage de tourner sur de nombreuses configurations. Normalement, un P166 devrait suffire. Au-delà, vous pourrez améliorer le niveau de détails et de complexité scénique de la manière la plus simple qui soit. Vous pourrez déplacer un curseur sur une barre de niveau de détails et plein d'options bougeront en conséquence. Mais vous pourrez aussi les modifier une par une. En enlevant les ombres ou en ajoutant un peu plus de textures, par exemple.

LES FUTURS STAR WARS...

C'est l'année Star Wars ; alors les produits dérivés fleurissent. Depuis le début de l'année, on a Alliance. Mais attention, cela ne vas pas s'arrêter à La menace fantôme. On aura aussi Racer, un jeu de course basé sur une scène de l'épisode I, Le mythe et la magie 2, essentiellement basé sur le tournage de La menace fantôme (avec un gros pavé sur le making of). Et puis il y a les rumeurs qu'en tant que langue de vipère professionnelle, euh, journaliste professionnel pardon, je ne peux m'empêcher de dévoiler ici. On peut imaginer une sorte de X Wing Alliance avec les vaisseaux du nouveau film. Adieu X Wing et Tie Fighter donc... Ça, ça va sans doute se faire. Ce qui est moins sûr, c'est un jeu de rôles sur Internet, façon Ultima Online. Mais c'est une rumeur de chez rumeur, ça peut se faire, comme cela peut-être une invention totale. Mais rien que l'idée est intéressante. Bien réalisé, ça pourrait être un "jeu de l'année".



© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.
6
I'm searching for a boy named Anakin. Do you know him?
My business does not concern you.
7
8

UN DOUBLAGE DOUBLÉ

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD

Quatre des comédiens participant au doublage du film participent aussi à celui du jeu. Là encore, on sent la volonté de bien faire. Tout semble harmonisé à la perfection entre le jeu et le film. Lorsque le jeu sortira, d'ici quelques mois, on sera déjà un peu en octobre... On se rapproche.

Tout d'abord, laissez-moi vous dire que cette partie du dossier est bizarre. Elle est axée sur les voix et le son. Et bien sûr, sur Le jeu, tiré Du film. En général, quand on voit un nouveau jeu arriver, on est éblouis par les images, avec plein de couleurs, d'effets spéciaux et on l'attend avec impatience. Pour le moment, j'ai un peu vu le jeu tourner et j'ai aussi vu les images qui sont dans ces pages. Mais par contre, des voix, j'en ai entendu, plein. Avant la post-production. Et rien que pour ça, j'attends le jeu avec une très grande impatience.

Comment le milieu du jeu vidéo en est-il arrivé là, à quelque chose d'aussi pro ? Eh bien, les éditeurs se fixent certaines exigences de qualité ou font appel à des prestataires de service spécialistes dans ce domaine. Chez Ubi Soft, cela comporte deux avantages. Les bruits et les voix de leurs jeux sont de bonne facture mais cela attire aussi des éditeurs comme LucasArts pour la localisation de leurs jeux, assez monstrueuse à chaque fois, surtout si l'on pense à des titres comme Sam et Max, Full Throttle ou Grim Fandango.

MAY THE FORCE BE WITH YOU.

Mise en place

D'abord, il faut organiser les rendez-vous. Les comédiens enregistrent les voix séparément, ce qui peut poser quelques problèmes de cohérence dans la phase d'enregistrement elle-même. Mais vous verrez que les protagonistes veillent au grain. Au cinéma, cela se passe aussi comme ça ; excepté pour les personnages principaux qui enregistrent ensemble. Les personnages secondaires passent séparément pour simplifier l'organisation.

L'enregistrement se déroule dans un studio. Dans une salle, on a tout le matériel sonore possible et imaginable. Cette salle est reliée à une toute petite pièce, complétement insonorisée, fermée par deux portes à double vitrage. Si vous êtes deux, vous ne pouvez pas vous entendre de part et d'autre de ces pièces, même en criant. Heureusement, on peut communiquer grâce à des micros. L'intérieur de la petite pièce, appelons-la la cage si vous le voulez bien, ne contient qu'une chaise, une table et un micro. Lorsque ce dernier est branché, le son arrive dans la pièce principale sur des enceintes très puissantes. On peut aussi communiquer de la pièce principale vers la cage en appuyant sur un interrupteur pour aiguiller le comédien sur la phrase qu'il va prononcer. Bref, tout est insonorisé mais la communication est possible. Comment se passe l'enregistrement d'une voix ? Imaginons que Jean-Claude Donda doive dire la phrase suivante : "Suis Missa jusqu'au club de jeu". Ce qui peut se traduire par "Suis-moi jusqu'au club de jeu" car c'est Jarjar qui est censé dire cette phrase. Jarjar c'est une créature au bec allongé un peu façon canard avec un look d'amiral Ackbar. Cette créature a forcément une voix assez spéciale. Elle a été trouvée au casting ; il faut déjà s'en souvenir car les essais ont été validés par LEC et après quatre ou cinq autres personnages très différents, ce n'est pas évident. On se base aussi sur la voix américaine, mais seulement dans une certaine mesure. En effet, il n'y a rien de plus difficile que de se baser sur une voix étrangère ; l'accent tonique n'est pas le même. Les phrases traduites ne sont pas les mêmes non plus. Il faut donc "improviser", sur chaque phrase. C'est incroyablement complexe et il faut vraiment saluer le talent de tous les comédiens qui passent dans la cage.

ON A DES VF D'UNE AUUSI BONNE QUALITÉ QUE LES VO.

Celui de Jean-Claude Donda est particulièrement frappant. Il passe du grave aux aigus avec une facilité déconcertante et applique les directives qu'on lui donne à la lettre. Dans la salle principale, il y a plusieurs personnes : tout d'abord une directrice artistique, Nathalie, qui chronomètre la durée de chacune des voix françaises par rapport aux voix anglaises et donne les directives aux comédiens. Par exemple, elle peut demander une voix à la fois autoritaire, amicale et sympathique. Ce qui reste extraordinaire, c'est que le comédien arrive à le faire ! Il y a également le traducteur, Bruno, qui connaît les situations dans lesquelles les voix doivent être prononcées. Il connaît très bien le jeu et sait si la phrase doit être interrogative ou effrayée selon le type de scène. Toutes les phrases à prononcer doivent être jouées et dans des dialogues, certains personnages devront jouer des répliques d'une manière interrogative, effrayée ou neutre. Toujours dans ce registre, il donne aussi pas mal de directives pour la cohérence générale. Ensuite, il y a l'ingénieur du son, Manu. La première chose qu'il doit faire, c'est régler le micro. Il ne faut pas que le comédien parle de trop loin ni de trop près. C'est le BA.ba. Mais sa tâche ne s'arrête pas à ça. Pour chaque voix, il règle quelques boutons ; si on sait que le comédien va crier, il vaut mieux baisser le volume du studio. Il peut travailler sur ordinateur ou sur magnéto. Là, en l'occurrence, c'était sur un MacIntosh relié à un compresseur et une carte sonore (non, vous ne trouverez pas des cartes sonores comme celles-ci dans le commerce, ça ressemble plus à un ampli qu'à autre chose). Il utilise un logiciel se nommant Pro Tools permettant de faire des "Copier/Coller" sur les voix. Il déplace chaque sample, peut les nettoyer en temps réél, élimine les blancs, tout simplement avec la souris. On est bien loin du système magnétophone numérique sur X pistes. L'avantage du magnétophone, c'est que ça ne plante pas. Ubi Soft utilise les deux systèmes de toute façon. Et le comédien dans tout ça ? Eh bien, il a la liste des phrases qu'il doit prononcer, l'une après l'autre. D'ailleurs, dans la salle, tout le monde a cette liste. C'est un travail énorme. Parfois le comédien a des centaines de phrases à lire pour le même personnage. Tout cela se passe dans une ambiance assez décontractée mais tout de même très efficace.

© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.

Après...

Ensuite, il y a la post-production, c'est-à-dire l'implantation des voix dans le jeu. Tout doit être cohérent. Il ne faut pas, par exemple, qu'un personnage que

l'on voit de loin à l'écran soit au même niveau que celui qui est au premier plan. Ça s'appelle régler les niveaux. C'est l'occasion de rajouter des effets spéciaux, comme de l'écho par exemple. La fin, vous la connaissez ; c'est lorsque vous venez d'installer le jeu chez vous. Les musiques, les bruitages et les voix sortent de vos enceintes. Un travail énorme pour le plaisir des esgourdes ; signalons au passage que la qualité sonore des jeux s'est vraiment améliorée depuis des années. Là, on a des VF d'une aussi bonne qualité que les VO (voir, enfin plutôt écouter, Grim Fandango) ; des moyens énormes sont mis en œuvre pour des localisations de qualité. Ça veut peut-être dire que le jeu vidéo mûrit aussi... ***Léo de Urlevan***

LA VOIX DE SON MAÎTRE

La voix d'Anakin devait être jouée par un enfant. C'est Mattis de la Rosa qui s'y colle. S'il n'en était pas un, on pourrait dire que c'est un rêve d'enfant qui se réalise. Il est fan de La guerre des étoiles. Il ne va pas doubler Anakin Skywalker dans le film mais il est tout de même content d'en savoir un peu plus sur la nouvelle trilogie. Ses personnages préférés sont Yann Solo et Boba Fett (tiens, un connaisseur). Il connaît très bien l'univers de La guerre des étoiles. J'ai causé un peu avec lui : incollable. Ses potes de la cour de récré ne le croyaient pas quand il a annoncé ce qu'il faisait. Ben maintenant, grâce à PC Soluces, ils en ont la preuve indéniable.

INTERVIEW : SAMUEL LABARTHE

Dans le jeu, il double Qui-Gon. Mais il double aussi ce personnage dans le film. Si je faisais ça, moi, je serais fou. Lui, il est calme, posé, à l'image du personnage qu'il double : Qui-Gon. Le rôle est interprété par Liam Neeson.

PC Soluces : Bonjour. Vous êtes doubleur. Pouvez-vous nous dire quels sont les comédiens que vous avez déjà doublés ?
Samuel Labarthe : À la base, je ne suis pas simplement doubleur. Je suis comédien au théâtre. Mais en doublage, j'ai déjà fait des films comme Othello ou Larry Flint.
PCS : Dans le film "La menace fantôme", vous doublez Liam Neeson. C'est la première fois que vous doublez cet acteur ?
SL : Oui ; c'est également la première fois que je fais un doublage de jeu.
PCS : Est-ce très différent du doublage pour le cinéma ?
SL : Ça n'a rien à voir. On peut même parler d'un autre travail. Dans le doublage d'un jeu, on a un casque et on n'a pas besoin d'être synchro comme au cinéma, où un texte défile devant un marqueur. Les contraintes ne sont pas les mêmes.
PCS : Des contraintes ?
SL : Oui ; au cinéma, par exemple, les acteurs principaux jouent simultanément, la plupart du temps. Enfin, il arrive tout de même que certains comédiens jouent séparément.
PCS : Vous aimez "La guerre des étoiles" ?
SL : J'ai vu le film quand il est sorti, il y a très longtemps. J'ai bien aimé, oui.
PCS : C'est un événement pour vous ? C'est le film que des millions de gens attendent en France comme partout dans le monde.
SL : Je fais juste les voix ; je n'ai pas à m'impliquer comme Liam Neeson ou les autres acteurs. Je prête simplement ma voix. Ça met du beurre dans les épinards mais ce n'est pas comme si j'avais joué dedans.
PCS : Quand le doublage du film sera-t-il fait ?
SL : Aux alentours des mois de mai et de juin.
PCS : Eh bien, bon courage...

INTERVIEW : JEAN-CLAUDE DONDA

Vous l'avez obligatoirement entendu, à la télé, à la radio ou dans des dessins animés. Il fait ce qu'il veut de sa voix. Il fait le commentateur, le snob, le sadique, le curé, le gangster, le vieux... Il peut même avoir une voix normale. Il passe du grave à l'aigu sans aucun problème. Incroyable. Dans le jeu La menace fantôme, il interprète Jarjar.

PC Soluces : Bonjour ; tout d'abord, je tiens à dire que je suis un fan. Les voix françaises des jeux d'aventure Lucas, vous êtes toujours derrière. Quel a été votre premier doublage de jeu vidéo, d'ailleurs ?
Jean-Claude Donda : Le premier, ça a été Sam et Max. Il y a aussi eu Full Throttle, The dig.
PC S : Et l'univers de Star Wars, c'est la première fois ?
JCD : Non, il y a eu "Rebellion" et "Le mythe et la magie", où je prenais la voix de Z6PO.
PC S : C'est un gros travail pour vous cette fois-ci ?
JCD : Non c'était tranquille, il y avait soixante-dix phrases. Pour "Sam et Max", il y en avait deux mille six cents !
PCS : Combien de voix différentes pouvez-vous faire ? Y a-t-il des limites ?
JCD : Je ne sais pas ; ça peut être sur commande. Quand on commence à doubler des chaises ou des objets de la vie courante, on peut considérer qu'il n'y a pas de limites.
PCS : Pendant la séance, j'ai pu entendre la directrice artistique vous demander si votre voix tenait le coup lors de certains cris et qu'elle était désolée de vous demander d'y mettre plus de force. Ça peut faire mal ?
JCD : Sur certaines choses, oui. Si je passe la journée à faire des dessins animés où l'on crie dans tous les sens, je ne peux pas faire grand-chose le lendemain.
PCS : Merci.

PRINCE OF PERSIA 3D

PEU DE JEUX ONT ACQUIS LA RÉPUTATION DE PRINCE OF PERSIA QUI, DEPUIS L'APPLE II, A ÉTÉ ADOPTÉ SUR TOUS LES ORDINATEURS ET LES CONSOLES. APRÈS AVOIR PASSIONNÉ DES MILLIERS DE JOUEURS, LE PRINCE REVIENT TOUT EN 3D, PRÊT À REPRENDRE SA PLACE.

Les programmeurs de Tomb Raider ne s'en cachent pas : si leur jeu a connu un tel succès, c'est qu'il s'inspirait directement de Prince of Persia, en y ajoutant la troisième dimension et un élément rouquin à forte poitrine. Prince of Persia fit en effet sensation à l'époque, par sa jouabilité et les fans attendaient depuis longtemps une suite.
Andrew Pedersen, le maître-d'œuvre de Prince of Persia 3D, explique ainsi cette attente : "Nous souhaitions réaliser une suite en 3D depuis longtemps, mais les PC n'avaient pas le niveau de puissance requis pour que nous puissions réaliser le jeu auquel nous rêvions, avec à la fois des graphismes de qualité, de belles animations et une vitesse d'affichage élevée". Avec l'apparition des cartes accélératrices 3D, la donne a changé et la conception de Prince of Persia 3 commença, qui s'est naturellement appelé Prince of Persia 3D pour marquer le coup.

IL PORTE UN TURBAN

Ce grand D est une véritable révolution, car le nouveau Prince est un jeu vraiment moderne, supportant toutes les nouvelles technologies : ce sera ainsi un des premiers jeux optimisés pour les Pentium III et les cartes vidéo supportant des textures de 1024 par 1024 comme la Savage 4. Le résultat visuel est d'ailleurs des plus impressionnants, car contrairement au jeu de la pauvre Lara, on ne voit pas les collages des textures ou autres bugs graphiques : les pans de murs et les sols sont vraiment de toute beauté et les effets de lumières nous en mettent plein la vue.

IL N'A PAS LES CHEVEUX ROUX

À l'origine, en 1989, le jeu fut entièrement conçu par le talentueux Jordan Mechner, qui s'était déjà fait la main sur le célèbre karateka. C'était l'époque où les programmeurs réalisaient tout, de la musique à la programmation en passant par les animations (Jordan utilisa pour la première fois la technique du Rotoscoping en filmant son frère sautant du toit du garage pour obtenir les animations des personnages du jeu et affoler ses parents).
L'histoire rapportait les mésaventures d'un prince arabe amoureux de la fille du sultan capturée par le grand vizir Jaffar. C'était un pur jeu de plates-formes : on sautait, on courait, il y avait des combats à l'épée et de nombreux pièges qui demandaient pas mal de réflexion. En 1993 sortit Prince of Persia 2, qui reprenait les mêmes ingrédients, avec des graphismes plus beaux, et l'histoire mettait toujours aux prises le prince et Jaffar.

IL MANIE LE CIMETERRE

Pour ce troisième opus, Red Orb a en encore fait appel à Jordan Mechner pour la conception de l'histoire : les amours du prince et de la princesse sont toujours contrariées car c'est maintenant le roi Assan, frère du sultan, qui est outragé de voir que la princesse n'épouse pas son fils Rugnor, un homme-tigre qui a trop vu "La Belle et la Bête" (il est pas futé le roi Assan, hein). Il parvient alors à faire enfermer le prince dans ses cachots et la princesse est enlevée par Rugnor dans sa forteresse. Et voilà le prince têtu qui recommence à courir après sa belle....
Jordan Mechner n'a pas fait que pondre ce scénario "original", il a aussi travaillé à la création des niveaux. On peut donc s'attendre à une certaine continuité dans l'esprit du jeu et à une grande qualité de la quinzaine de niveaux inclus. Ces niveaux sont repartis sur sept environnements différents qui nous feront visiter tout l'univers des "Mille et une nuits" : les prisons dont il faudra s'évader, le palais surveillé par les gardes, les toits de la ville, le marché noir, la cité volante (en l'occurrence, un dirigeable de 2 km de haut), la ville des nuages et la forteresse de Rugnor, une sorte d'observatoire astronomique.

SON PRÉNOM N'EST PAS LARA

Chacun de ces niveaux sera bien sûr parcouru par nombre d'ennemis comme les gardes ou les assassins et par des créatures issues de la mythologie arabe (principalement des génies et des démons). Par contre, il ne faut pas compter se retrouver à cheval sur Pégase ou en tapis volant à parcourir les niveaux. Les programmeurs y ont pensé, mais ils n'avaient pas le temps de concevoir des niveaux spécifiques à ces modes de déplacement : si on peut utiliser le tapis volant, ce sera juste pour aller d'un niveau à l'autre.
Le comportement de ces adversaires sera déterminé par des scripts variés plutôt que par un programme d'intelligence artificielle qui donne parfois des comportements absurdes : les gardes pourront ainsi s'enfuir pour aller chercher des renforts, déclencher des pièges ou donner l'alerte.
La série des Prince est connue pour les nombreux pièges et passages secrets qui en parsemaient les niveaux, on en trouvera donc bien sûr tout un assortiment dans le jeu. Pour les fans, il y a les éternelles pointes qui sortent du sol (il faut maintenant les contourner : on ne peut plus passer à travers en marchant lentement), les lames qui jaillissent des murs (comme dans Indiana Jones 3) ou les portes coupe-chou. Mais pour varier les déplaisirs, il y a aussi quelques pièges nouveaux comme les lames de rasoir qui sortent du sol et sont inclinées de façon à être presque invisibles : si on court dessus par mégarde, on se fait découper en tranches comme un jambon. Sans compter les catapultes qui font penser à Sacré Graal ("Faites péter la vache !").
La principale amélioration porte sur les armes. La plupart des jeux de combat à l'épée se sont lamentablement plantés (comme par exemple Redjack), car il est assez dur de simuler un combat d'escrime. Dans Prince of Persia, c'est toujours le même système simple mais efficace de parade et de défense : on ne peut normalement faire que l'un ou l'autre. Mais le Prince est maintenant équipé de différentes armes blanches qui donnent des avantages dans l'une de ces deux attitudes. Il peut ainsi utiliser un cimeterre qu'il passe régulièrement d'une main à l'autre, une lance qui permet d'attaquer de plus loin mais qui est mauvaise en défense ou deux lames qui lui permettent d'attaquer et de bloquer en même temps, mais avec moins d'efficacité.

C'EST LE PRINCE !

L'arc fait aussi son apparition et devient une arme de grande importance, surtout pour passer de nombreuses énigmes : on peut l'utiliser en mode "Sniper" pour tirer sur un garde de loin ou actionner des leviers hors de portée. Il peut aussi lancer des flèches magiques : pour geler l'eau, pour prendre le contrôle d'un ennemi, pour éblouir...
Un dernier point qui rassurera peut-être les joueurs les moins doués : le jeu gère plusieurs niveaux de difficulté et le compteur qui imposait de finir Prince of Persia en un temps limité a disparu. Même si certaines énigmes imposent d'être rapide, il ne sera donc plus aussi dur de finir le jeu. Qui s'en plaindra ?

Jeff

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : RED ORB / TLC-EDUSOFT
GENRE : ARCADE / AVENTURE • SORTIE : SEPTEMBRE 99

CONTINUEZ L'AVENTURE BALDUR'S GATE

ADD-ON OFFICIEL BALDUR'S GATE

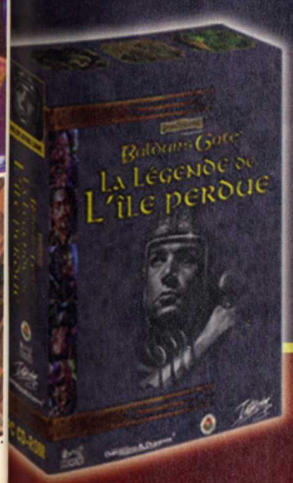
INCLUS LA CARTE ORIGINALE DE BALDUR'S GATE

FORGOTTEN REALMS
Campaign Setting

Baldur's Gate

La Légende de L'île perdue™

• Replongez dans l'aventure avec de nombreuses heures de jeu en plus. • Augmentez le niveau de vos personnages de Baldur's Gate. • Découvrez 3 nouveaux mondes dont une île très mystérieuse. • Affrontez de nouveaux monstres. • Rencontrez de nouveaux amis et affrontez vos vieux ennemis.



BIOWARE

www.baldurs.com

Advanced Dungeons & Dragons®

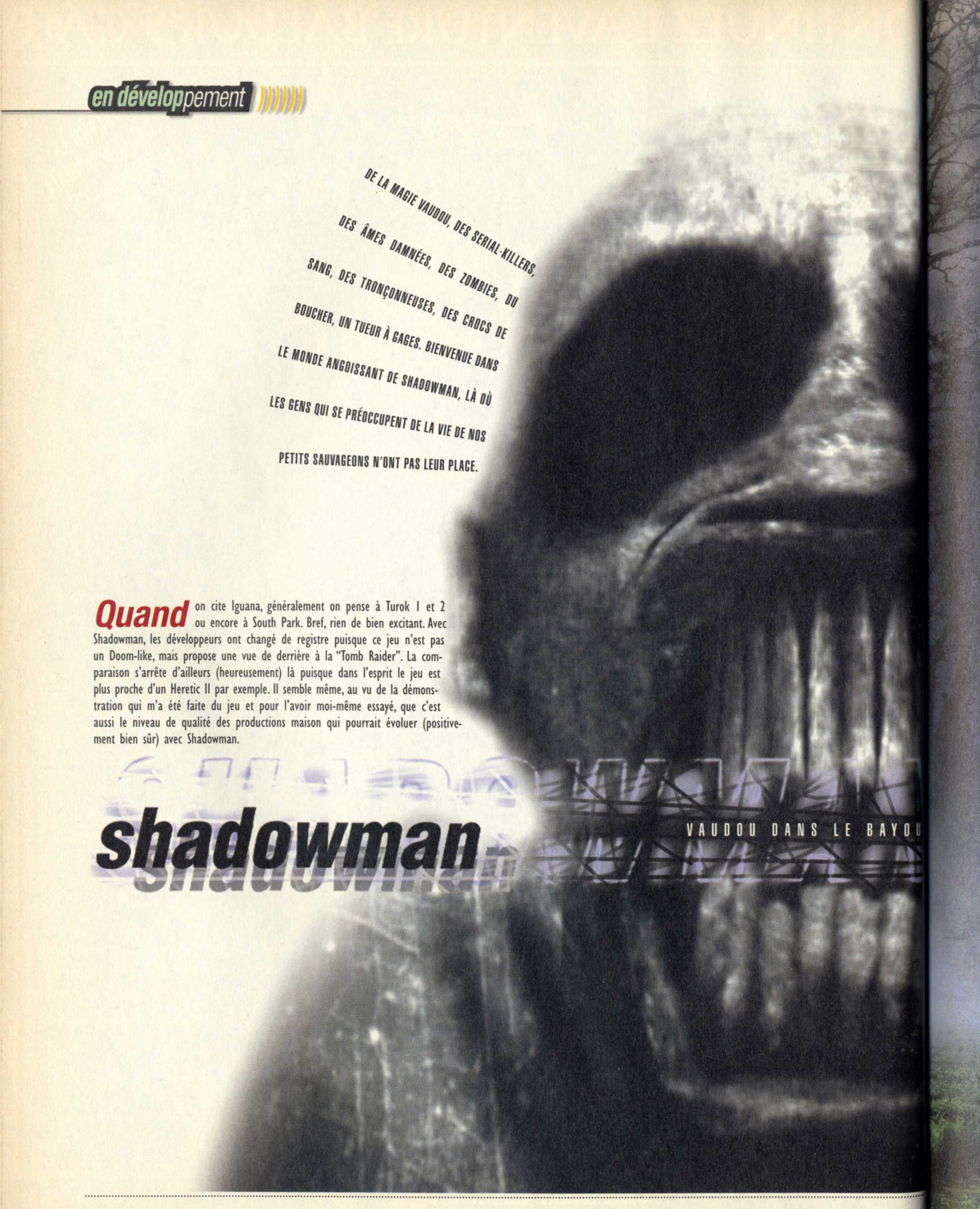
GATE ONE

OFFICIAL Licensed Product

Virgin INTERACTIVE

Interplay

DUR'S GATE Tales of the Sword Coast: ©1999 BioWare Corp. All Rights Reserved. Bioware Infinity Engine ©1998 Bioware Corp. All Rights Reserved. GameSpyLite © 1999 GameSpy Industries, Inc. HEAT.NET © 1998 SegaSoft Networks, Inc. Baldur's Gate, Baldur's Gate Tales of the Sword Coast, FORGOTTEN REALMS, the FORGOTTEN REALMS logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, the AD&D logo, and the TSR logo are trademarks of TSR, Inc., a subsidiary of Wizards of the Coast, Inc., and are used by Interplay under license. Black Isle Studios and the Black Isle Studios logo, Interplay, the Interplay logo, and "By Gamers. For Gamers." are trademarks of Interplay Productions. BioWare, the BioWare logo, and The BioWare Infinity Engine are trademarks of BioWare Corp. Dolby, the Dolby ound Logo and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporation. Creative, Environmental Audio, and the Environmental Audio Logo are trademarks of Creative Technology Ltd. GameSpy and the GameSpy logo are registered trademarks of GameSpy Industries, Inc. All Rights Reserved HEAT, HEAT.NET and the HEAT logo are trademarks of SegaSoft Networks, Inc. All ts Reserved. Windows95 and Windows98 are trademarks of Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Exclusively published and distributed by Interplay Productions. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners.

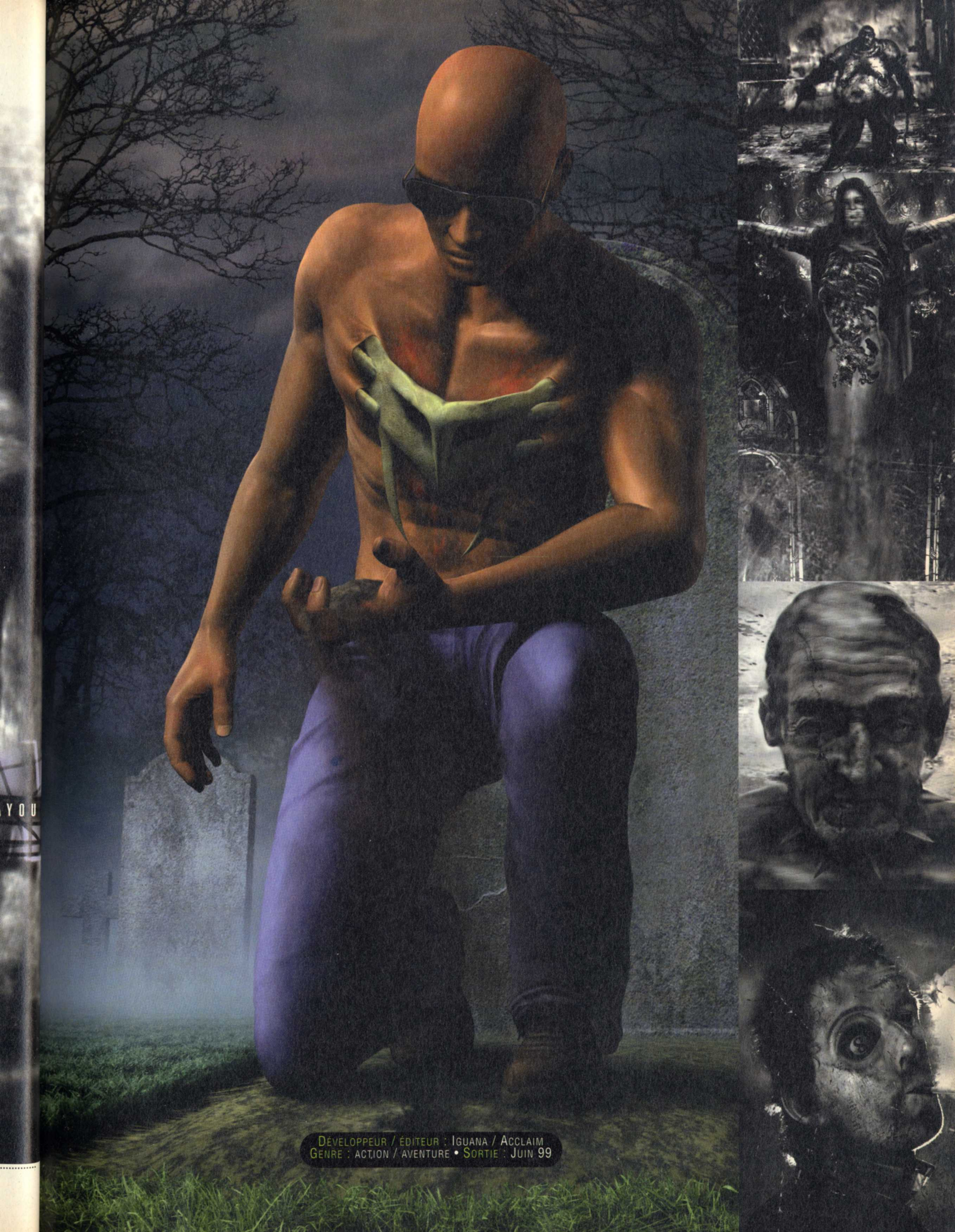


DE LA MAGIE VAUDOU, DES SERIAL-KILLERS, DES ÂMES DAMNÉES, DES ZOMBIES, DU SANG, DES TRONÇONNEUSES, DES CROCS DE BOUCHER, UN TUEUR À GAGES. BIENVENUE DANS LE MONDE ANGOISSANT DE SHADOWMAN, LÀ OÙ LES GENS QUI SE PRÉOCCUPENT DE LA VIE DE NOS PETITS SAUVAGEONS N'ONT PAS LEUR PLACE.

Quand on cite Iguana, généralement on pense à Turok 1 et 2 ou encore à South Park. Bref, rien de bien excitant. Avec Shadowman, les développeurs ont changé de registre puisque ce jeu n'est pas un Doom-like, mais propose une vue de derrière à la "Tomb Raider". La comparaison s'arrête d'ailleurs (heureusement) là puisque dans l'esprit le jeu est plus proche d'un Heretic II par exemple. Il semble même, au vu de la démonstration qui m'a été faite du jeu et pour l'avoir moi-même essayé, que c'est aussi le niveau de qualité des productions maison qui pourrait évoluer (positivement bien sûr) avec Shadowman.

shadowman

VAUDOU DANS LE BAYOU



DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : IGUANA / ACCLAIM
GENRE : ACTION / AVENTURE • SORTIE : JUIN 99

Comme souvent dans le cas de super héros, un comic-book (édité chez Valiant) est à l'origine du personnage de Shadowman. Mike Leroi est un tueur à gages officiant du côté de la Nouvelle-Orléans. Il possède le pouvoir de voyager entre le monde des vivants et celui des morts, appelé "Deadside", où il devient Shadowman, un guerrier vaudou. Son but dans le jeu sera d'arrêter un complot ourdi par Legion (My name is Legion for we are many...) visant à créer une armée de morts-vivants pour détruire la Terre. Cette conspiration, menée par cinq serial-killers, vise à regrouper les pires saloperies que la Terre ait jamais portées dans un endroit appelé Asylum, avant d'aller jouer les hooligans du côté de chez les vivants.

MONSTRUEUX

Dans le jeu, vous tiendrez alternativement le rôle de Mike Leroi et de Shadowman, passant d'un mode à l'autre grâce à un accessoire assez original : un ours en peluche, souvenir du frère de Mike. Vous commencerez la partie "humaine" du jeu avec un simple Desert Eagle mais vous pourrez par la suite acquérir des armes aux noms évocateurs comme le Violator. En tant que sorcier vaudou, vous utiliserez la magie pour éclater vos ennemis puis en absorber l'énergie. Chacun des deux persos pourra se servir de deux armes simultanément et donc "locker" plusieurs ennemis à la fois. Outre les traditionnels mouvements (saut, accroupissement, roulade, suspension), vous pourrez utiliser une sorte de mode Sniper pour observer les recoins d'une pièce ou simplement viser un monstre au loin. Vos péripéties promettent de ne pas être linéaires puisqu'une fois en possession de certains pouvoirs, vous aurez l'occasion de retraverser certains niveaux déjà visités pour atteindre des lieux jusqu'alors inaccessibles, ce qui semble d'autant plus prometteur que les créateurs du jeu affirment qu'il faudra environ quatre-vingt heures pour en venir à bout.

SANG POUR SANG FLIPPANT

L'un des principaux atouts de "Shadowman" sera sans doute son ambiance hors du commun, d'ores et déjà remarquable. Outre les effets gore, somme toute assez faciles, le jeu regorge d'une foultitude de petits détails graphiques et sonores prompts à vous immerger dans les mondes de tarés que vous traverserez. Votre héros se couvrira de scarifications dont le nombre ira croissant avec les pouvoirs qu'il possèdera. Dans l'asile, vous entendrez un bruit ressemblant à celui émis par les petits jouets en plastique, ce qui du fait du côté décalé de la chose, vous fera parcourir d'un frisson dans l'échine. Le stress est omniprésent, avec des ennemis qui déboulent comme des fous furieux (ce qui est finalement assez logique pour des aliénés), tronçonneuse ou croc de boucher à la main. La comparaison venant immédiatement à l'esprit est Resident Evil 2, mais si celui-ci s'approchait de "La nuit des morts-vivants", Shadowman lorgne plutôt du côté du "Silence des agneaux" ou de "Seven" côté ambiance. Bref, c'est glauque, on entend des cris bizarres en se demandant ce qui va nous tomber sur le coin de la tronche et ce qu'il y a de plus étrange, c'est que l'on aime ça.

HASTA LE VISTA !

Techniquement, Shadowman promet d'être à la page de ce que peuvent faire nos PC actuels, avec notamment des effets de lumière assez splendides. Que ce soit lors de l'utilisation des armes ou dans les animations de disparition des ennemis dans Deadside, tous les éclairages se font en temps réel. Le tout nouveau moteur du jeu, appelé VISTA (Virtually Integrated Scenic Terrain), permet d'avoir un point de vue très éloigné et on ne devrait donc pas voir de brouillard ou de clipping tous les douze mètres (quand je vous disais que ça changeait de Turok et South Park...) tout en évoluant en présence de bâtiments de taille assez impressionnante. Pour vous aider à y voir clair, six caméras différentes seront utilisables autour de votre personnage avec deux niveaux de zoom possibles. Les résolutions allant de 512x384 à 1024x768, tout le monde devrait pouvoir s'adonner au jeu. C'est clair, Shadowman est un jeu adulte et le fait d'aller au bout de son concept a tout pour séduire les joueurs avides de sensations. L'ambiance remarquable et tous les petits détails dont il fourmille ont de quoi faire un grand jeu. Pour le moment, je n'ai pas pu juger de tous les éléments (intelligence artificielle des ennemis, animation, construction des niveaux) qui en étaient encore au stade du développement. S'ils sont à la hauteur, ça sera un grand bonheur de partir au cœur de l'enfer et Lara Croft pourra définitivement partir en vacances avec sa bagnole de blaireau.

Rodolphe

1 - Shadowman, un jeu recommandé par Familles de France.
2 - Le temps se couvre.
3 - Toute une station de métro a été modélisée.
4 - Oh ! La belle jaune !
5 - Mike Leroi ; profession : tueur.
6 - Et votre steak, saignant ou à point ?
7 - Je fonce ou je tire ?
8 - Les Uzis, classiques mais toujours efficaces.

omikron

OMIKRON EST UNE CRÉATION DE QUANTIC DREAM ET LES DEUX SONT NÉS SIMULTANÉMENT. DAVID CAGE, LE PDG FONDATEUR, AVAIT UNE SOCIÉTÉ QUI S'OCCUPAIT DE MUSIQUE DE PUBS ET DE JEUX VIDÉO ET UNE GRANDE IDÉE DE JEU DERRIÈRE LA TÊTE. IL Y A DEUX ANS ET DEMI, IL DÉCIDE DE TOUT LAISSER TOMBER POUR S'INVESTIR COMPLÈTEMENT DANS LE PROJET OMIKRON.

IAM, INTELLIGENT ADVENTURE MANAGER

Pendant six mois, à cinq personnes, ils ont mis sur place un prototype de jeu, une grosse démo quoi, pour la présenter aux éditeurs. C'est Eidos qui s'est montrée la plus intéressée. Ensuite, dix-huit personnes ont démarré l'aventure, pour arriver rapidement à trente-huit. Elles se consacrent également à la version PlayStation qui sortira en même temps que la version PC. Sur PC, il y aura une version Software sans carte 3D, une version Direct3D pour toutes les cartes et une version Glide pour les 3Dfx. En partant de zéro, il était important, afin de contourner les limites des logiciels du commerce, de créer ses propres outils de développement. "Pour que le gameplay, le plaisir de jeu, puisse être sympa, il faut qu'il soit dans les mains des game designers et pas des programmeurs (...), nos outils permettent à n'importe qui de faire le jeu, pas besoin de codeurs pour régler le jeu", nous explique David Cage, qui est également responsable du "Game Design", de la réalisation si vous préférez. C'est la philosophie de Quantic, c'est bien vu ; et d'une manière générale, le reste est à l'avenant. Le jeu lui-même, qui sera un jeu d'aventure, d'action, de shoot et de baston à la fois, semblait techniquement un pari impossible. L'emploi de la 3D temps réel pour tout le jeu était à lui seul une gageure. Mais cette équipe de développement a énormément d'ambition et semble illustrer le vieil adage "Impossible n'est pas français". Je vous assure qu'il est rare de voir une telle dynamique dans une équipe de développement ; chez Quantic Dream ils n'en veulent et le reste de la planète ne va pas tarder à le savoir.

LAS PUTANAAAS !

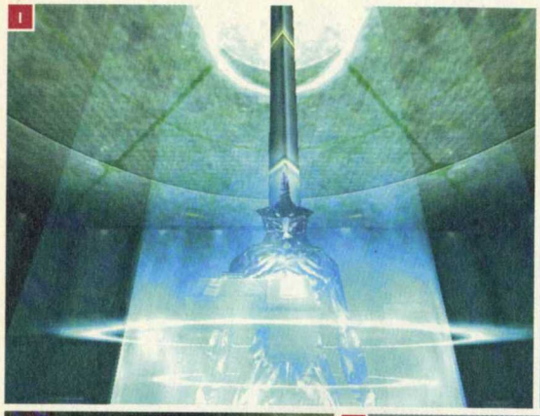
Omikron démarre dans une ville où circulent des passants et des véhicules. Des rues, des immeubles ; derrière chaque porte, il peut y avoir quelque chose. Il y a des bars, des librairies, des restaurants, des supermarchés, des postes de police, où l'on peut acheter des trucs ou discuter avec des gens ; des halls qui mènent à des étages remplis d'appartements, si vous avez la clé ou une raison de vous y rendre, vous pourrez pénétrer à l'intérieur. La ville est absolument gigantesque, tout comme les trois autres gros "univers" dans lesquels se déroule le jeu. Et toute la ville est chargée en mémoire dans le PC, ce qui nous a profondément troublés, mes confrères et moi. Il n'y a pas de temps de chargement ressenti, de temps en temps, de manière invisible, toutes les données nécessaires sont chargées. L'un des quartiers les plus populaires auprès des personnes qui ont vu le jeu est le quartier chaud, avec la présence de Peep-Shows, de bars louches. Je peux vous dire qu'un sacré chemin a été parcouru depuis Duke Nukem : graphiquement, Omikron tue la gueule et les personnages, en particulier les femmes, y sont, comment dire... très convaincants, très réalistes, craquants, quoi.

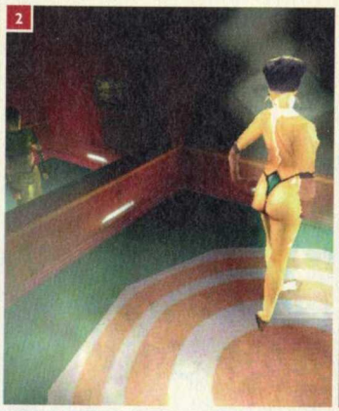
HISTOIRE D'UNE DIMENSION PARALLÈLE

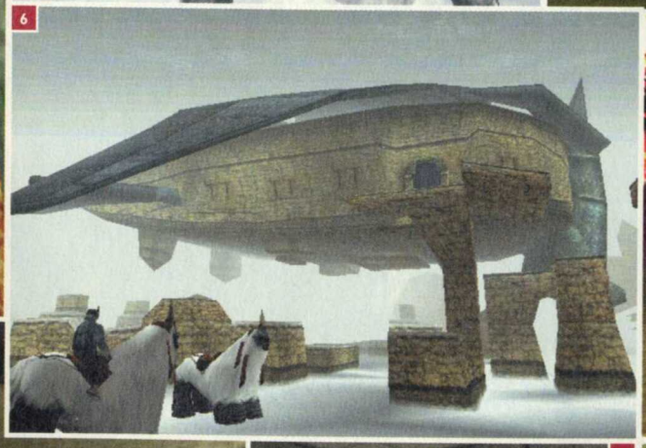
Omikron est un univers dans une dimension parallèle. Une terre qui aurait eu sa propre évolution. Le héros, vous devant votre écran, est contacté par Kayle qui vit dans cet univers mystique et lui propose de s'incarner dans son corps. Le nouveau Kayle, vous, le héros, accepte de franchir la faille dimensionnelle qui mène à Omikron et il n'a pas la moindre idée de qui il est dans cette vie ni de ce qu'il est censé faire. Après avoir trouvé son appartement et fait connaissance avec sa femme, qui le croyait mort, il réalise très vite qu'Omikron est rempli de démons. Une guerre titanesque a opposé autrefois les humains et les démons et s'est terminée par une sorte de statu quo. Le héros des humains s'est écroulé épuisé après avoir réussi à enfermer Astaroth, le chef des démons. N'ayant pu le vaincre faute de s'être servi d'une épée magique, Astaroth est toujours vivant et a fini par briser sa cage. À l'aide de son armée de démons, il capture les habitants d'Omikron pour leur sucer leur âme et gagner ainsi suffisamment de pouvoir pour anéantir tous les humains. C'est à ce moment-là que vous débarquez et vous allez devoir trouver l'épée magique pour éradiquer Astaroth. Mais en attendant, vous allez avoir du fil à retordre avec les sbires d'Astaroth. Vous devrez traverser quatre gros environnements pour trouver l'épée et chacun d'entre eux est à proprement parler gigantesque.

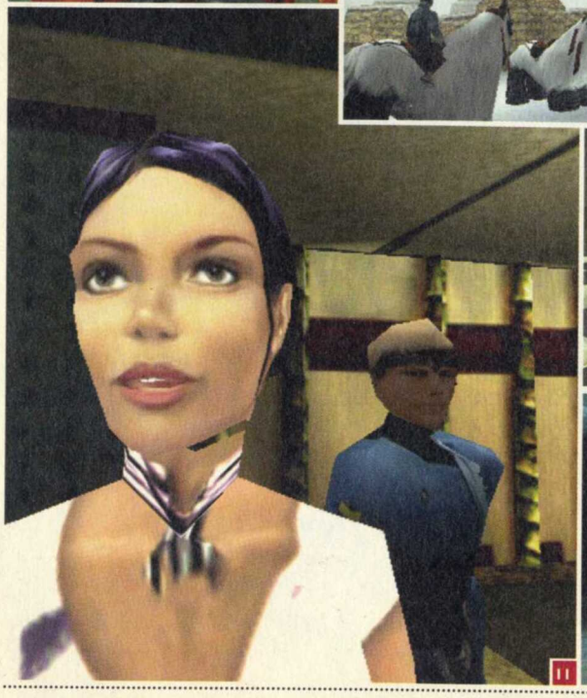
Dans Omikron il y a une histoire, une quête principale avec des sous-quêtes ; mais il y a surtout beaucoup plus d'action que l'on en trouve habituellement dans les

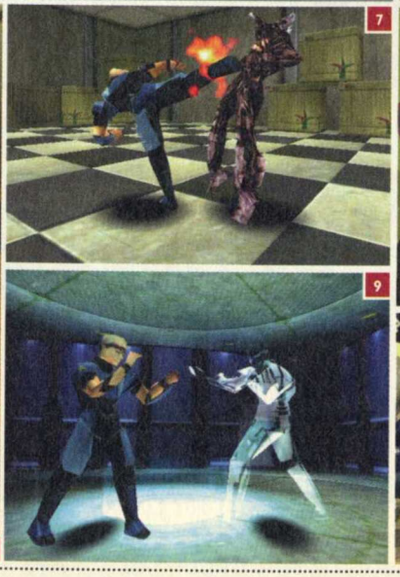
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : QUANTIC DREAM / EIDOS
GENRE : AVENTURE / ACTION • SORTIE : NOVEMBRE - DECEMBRE 99



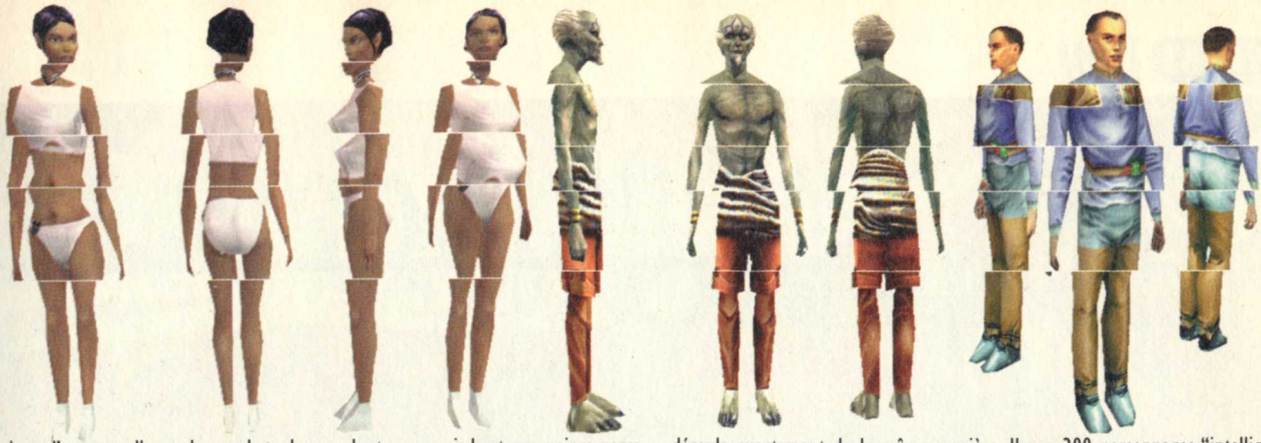








1 - Les
base,
tibul
2 - J'ima
mana
pirat
devr
3 - Le m
a l'é
4 - Ici, u
séqu
pren
corp
d'au
5 - Les
mon
sont
asse
6 - Ces
servi
tran
7 - L'int
les c
dout
la so
man
les e
8 - Et e
avez
cher
9 - Ce
gran
à vo
com
10 - À t
po
véh
dé
11 - Pa
rar
été
vis
un
list
log
Ma



jeux d'aventure. Il y a des combats de pure baston, aux pieds et aux poings parce que c'est la seule manière de tuer la plupart des démons. Cette partie fait l'objet d'un soin tout particulier puisque tout le système de combat venait d'être refait lors de notre visite, encore un témoignage de perfectionnisme. Les personnes en charge des combats sont des cinglés de Tekken 3, ça se voit clairement à l'écran et c'est particulièrement sensible dans les coups, les effets spéciaux, les mouvements de caméra. Vous pourrez aligner des combos avec des séries d'une dizaine de touches, on est loin du côté primaire des jeux dans lesquels la baston n'est pas le but principal. Comme pour le reste du jeu, la Motion Capture a été utilisée plein pot. J'ai pu voir notamment des vidéos assez marrantes des séquences de capture (on ne voit que des cercles figurant l'emplacement des capteurs et des traits pour les relier) effectuées sur des champions d'arts martiaux. On voyait une jeune femme se battre contre une armoire à glace et enchaîner une succession de coups qui se terminait par un direct à la mâchoire de l'adversaire à terre. Pour l'anecdote, cette série a été tournée plusieurs fois et curieusement, la jeune femme n'arrivait pas à feindre le coup à la mâchoire, elle le portait réellement à chaque fois ! Du coup, le pauvre en face a perdu patience et ça a failli gentiment dégénérer.

1 - Les démons, même de base, ne sont pas tibulaires du tout.
2 - J'imagine que vous ne manquerez pas d'inspiration lorsque vous devrez l'interroger.
3 - Le monde de Laboreh a l'élégance de Venise.
4 - Ici, un extrait d'une séquence où vous prenez de force le corps de quelqu'un d'autre.
5 - Les habitants du monde des glaces sont en apparence assez flippants.
6 - Ces animaux vous serviront de moyen de transport.
7 - L'interface pendant les combats sera sans doute modifiée avant la sortie et là, il manque encore tous les effets spéciaux.
8 - Et encore, vous ne les avez pas vues marcher...
9 - Ce robot en hologramme vous servira à vous entraîner au combat.
10 - À tout moment, vous pouvez appeler ce véhicule pour vous déplacer en ville.
11 - Pas moins de quarante capteurs ont été utilisés sur des visages pour avoir un rendu très réaliste lors des dialogues, grâce à la Motion Capture.

TOUT EST UNE QUESTION DE KHARMA

Pour la partie aventure, l'une des principales originalités réside dans la façon dont vous mourez. Dans l'univers d'Omikron, la mort n'est qu'une transition. Dans le nôtre aussi, me diront certains, mais je ne pense pas que cela se déroule exactement de la même manière. Il y a 200 personnages "intelligents" - certains seront des PNJ (Personnages non joueurs) ; pour des raisons techniques il était impossible de donner de l'IA à tous les habitants, mais dans Omikron 2, il est fort possible que ce soit le cas) ; lorsque vous êtes mort, le premier personnage qui touchera votre dépouille sera votre nouvelle enveloppe corporelle. Votre personnage quel qu'il soit aura des points d'expérience, d'habileté etc., mais aussi une quantité de mana qu'il pourra trouver pendant le jeu. Grâce à cette dernière il pourra, entre autres, prendre possession du corps de quelqu'un qu'il a choisi (pour une action déterminée, par exemple) si celui-ci possède moins de mana que lui. C'est extrêmement original, on vous en a déjà parlé, mais dans le jeu, la mort accidentelle reste une punition. Il n'est pas très agréable d'être incarné en robot-flic bipède et en mourant, on perd le contenu de son inventaire, d'où l'importance de garder ses personnages en vie.

Ainsi, Omikron n'a rien à voir avec ce que l'on a pu voir en matière de jeu d'aventure en 3D temps réel, comme dans Grim Fandango. C'est un jeu qui a de la personnalité, le mélange des genres est un aspect qui préoccupe un peu les développeurs. Le public ne risque-t-il pas d'être un peu déstabilisé par l'action, l'aventure, la réflexion et le côté déroutant de la réincarnation ? À mon avis (et je ne suis pas le seul à penser de la sorte), c'est au contraire une force et Omikron sera certainement l'un des énormes cartons de la fin de cette année, je parierais mon âme...

«Luis

Vidéo & démo exclusive

kingpin KINGPIN

ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : INTERPLAY
GENRE : DOOM-LIKE - DATE DE SORTIE : JUIN 99

DES "BITCHES", DES "MOTHER'S FUCKERS" ET AUTRES "COCK SUCKERS", ON PEUT DIRE QU'IL Y EN A UN PAQUET DANS KINGPIN. DU SANG, DE LA VIOLENCE, DES MORTS, DES PLAIES BÉANTES ET DES CICATRICES, ON EN A PLUS QU'ON EN SOUHAITERAIT. MAIS DE LA JUSTICE, DE L'HONNEUR, DU BON GOÛT ET DE LA POÉSIE, AUCUNE TRACE. ENCORE QUE LA MUSIQUE DE CYPRESS HILL SOIT BIEN ENTRAÎNANTE. ALORS VITE ! PROFITONS-EN AVANT QUE FAMILLES EN TRANSE NE NOUS GÂCHE NOTRE PLAISIR MALSAIN !

XATRIX, je les adore. Leur truc à eux, c'est le jeu qui sent sous les bras, c'est le ludique poilu, le drôle crado, l'humour de mauvais goût, les sourires aux dents gâtées... Après l'incroyable Redneck Rampage (et sa suite qu'on leur a pardonnée depuis), ces développeurs irrévérencieux nous reviennent avec le Doom-like le plus violent de tous les temps. Ici, le sang est présent à chaque frame, les coups font mal à voir, les impacts semblent avoir été scannés à l'institut médico-légal de San Francisco, et les armes sortent tout droit d'un catalogue qu'on espère ne jamais voir débarquer en France. Mais si les graphismes sont époustouflants dans l'action, ils ne le sont pas moins dans l'aventure, où les personnages peuplant ce jeu sont à se taper le cul par terre tant ils sont réalistes et beaux dans leur monstruosité, comme si Tod Browning avait ouvert les portes de son imaginaire à Xatrix : loubards musculeux, hommes de main taillés dans la masse, clochards ventripotents le cigare fumant aux lèvres, prostituées aguichantes au corps couvert de cicatrices, pitbulls qui font plus vrais que nature. Enfin, le son a lui aussi son mot à dire, et le "parental advisory" a migré des CD de Cypress Hill sur la jaquette de ce jeu, tant les "mother fuckers", "don't look to my bitch" et autres "fuck you, man" sont nombreux. C'est que l'on n'est pas chez les Mickey de Marne-la-Vallée, mais plutôt dans le neuf trois, si vous voyez ce que je veux dire...

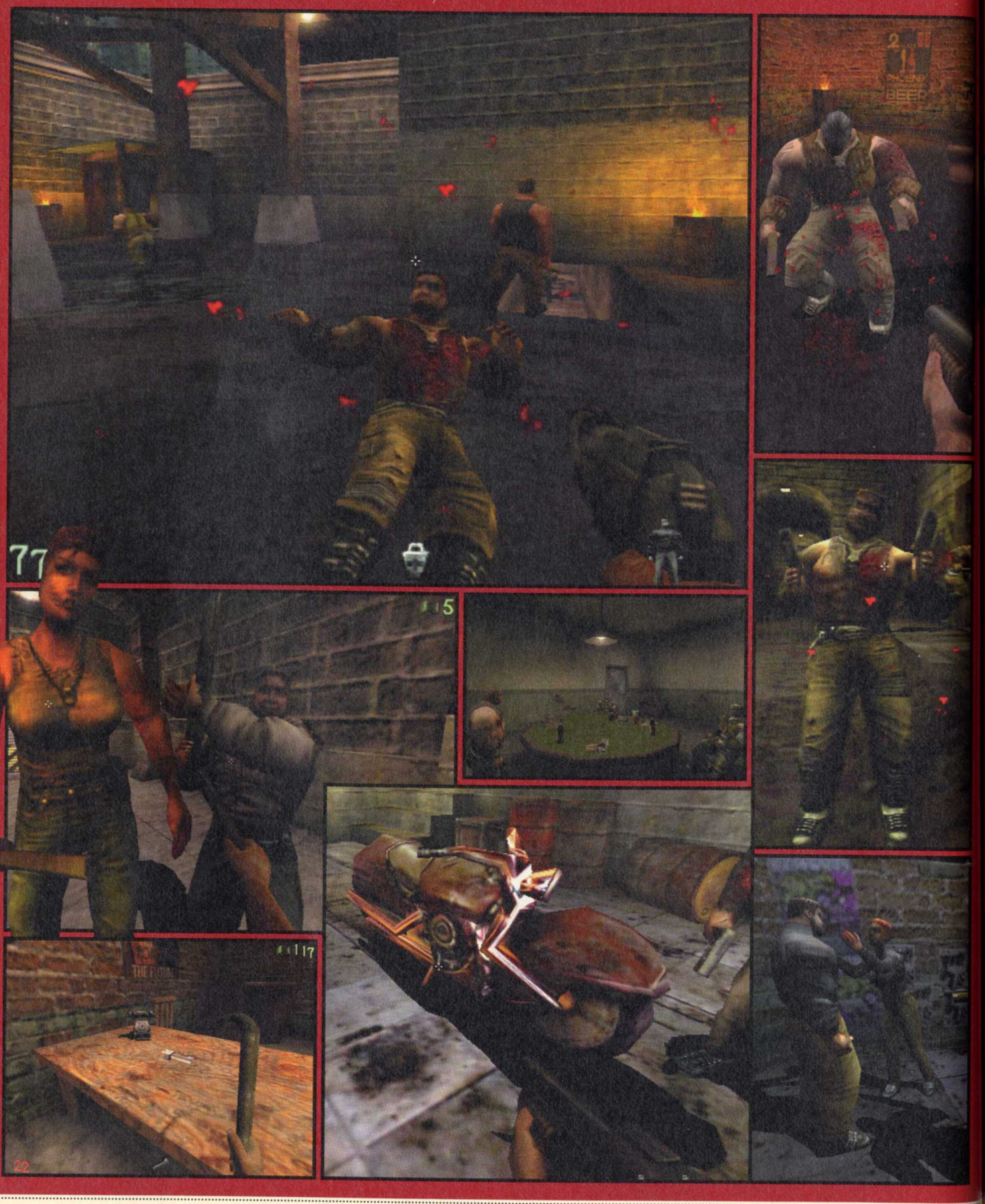
TARÉS À L'ABORDAGE !

Xatrix a donc troqué ses sacs de rots et de pets contre des containers d'injures et de menaces directes pour nous plonger dans le monde de la guerre des gangs. Car dans Kingpin, on ne joue pas un justicier voulant débarrasser la ville des gangs dangereux ni un bellâtre espérant venger sa fiancée, mais un ancien membre de gang s'étant fait violemment expulser de son cercle d'amis peu recommandables. Du coup (c'est le cas de le dire), deux choix s'offrent à nous : mourir comme un moins que rien, ou retrouver le chef de gang et prendre sa place. Voilà donc le décor planté, de guingois comme à l'habitude de Xatrix, et la violence peut se déchaîner. Mais contrairement à Redneck Rampage, Kingpin s'inscrit dans la nouvelle mouvance du Doom-like qui fait la part belle à l'aventure, voire révolutionne le genre grâce à des idées assez géniales. Tout d'abord, l'univers choisi est plutôt original, puisque c'est la première fois dans ce genre de jeu que l'on incarne un "bad guy", qui ne se distingue en rien de ses très nombreuses victimes. Déjà, il a une gueule, cassée dès le début du jeu puisqu'il a été passé à tabac par ses anciens comparses. Il faut voir qu'il n'a pas une tronche de porte-bonheur, mais plutôt celle d'un souteneur sur le retour. Ensuite, l'univers est très adulte, avec une reproduction, certes "idéalisée", de la pire banlieue imaginable, où des psychopathes tiennent le pavé et où l'on ne peut pas faire un pas sans croiser une bitch. Les murs sont lépreux, les égouts peu ragoûtants, les toilettes (autre lieu commun des Doom-like) parmi les pires que graphiste ait jamais modélisés. À croire que tous ces truands se désaltèrent à l'huile moteur ! Encore une fois, il ne manque que l'odorama pour s'y croire vraiment et les nuées de mouches qui peuplaient Quake II auraient pu s'en donner à cœur joie dans ce jeu...

SHOOT ! SHOOT ! DON'T TALK !

Ensuite, l'intelligence artificielle est suffisamment développée pour que les personnages que l'on rencontre soient réalistes. Elle permet surtout, une fois n'est pas coutume, de dialoguer avec eux et de tenir une "conversation" assez élaborée. Ainsi, on pourra obtenir des renseignements précieux

1 - Le héros : sale gueule.
2 - Ce clochard vous vendra le pied de biche.
3 - Le pied de biche, incontournable !
4 - L'habituel fusil à pompe.


77
BEER

en parlant aux prostituées qui connaissent bien les rues de la ville. Ainsi, avant que l'on entre dans un entrepôt, on peut apprendre que les gardiens suivent un match à la radio, et qu'en écoutant patiemment, on peut repérer les moments forts durant lesquels leur attention se relâche. On avance alors, et l'on voit effectivement les molosses collés à la radio, ce qui évite de se battre pour y arriver. Comme quoi, même dans les lieux les plus mal famés de l'univers, un peu de jugeote ne nuit jamais !

Plus fort, on peut engager des gros bras, pour peu que l'on ait assez d'argent pour cela. Par exemple, en entrant dans un bar, on peut embaucher deux armoires blindées qui nous permettront de déloger un gang sans trop souffrir. Il suffit de leur parler, de leur donner leur "green", et de leur indiquer, ensuite, la cible à attaquer. C'est un peu comme si l'on débauchait les Grunts dans Half-Life !

"Comment récupère-t-on de l'argent ?", allez vous me demander. C'est tout simple : en détroussant les cadavres bien sûr ! Lorsqu'on a envoyé un type voir s'il fait plus frais au niveau du macadam, on n'a qu'à se pencher sur lui et le fouiller. On trouve ainsi quelques billets, qui pourront servir à s'acheter des armes ou des trousses de soins. Car c'est la guerre, dans cette ville, et tuer est le seul moyen de récupérer de quoi survivre. Bref, on nage en plein cauchemar, mais qu'est-ce que c'est bon !

DU TOUT BON QUI VA FAIRE MAL

Côté aventure, on aura droit à des sous-quêtes, comme trouver un objet pour le marchand d'armes pour éviter d'avoir à se ruiner. Cela permet d'allonger un peu la durée de vie et de renforcer le réalisme. D'ailleurs, tous les personnages que l'on rencontre sont dotés d'un caractère, certes caricatural, mais cependant assez réaliste. Ainsi, le clochard qui vous offre un pied de biche contre un dollar prendra peur si vous avez votre arme à la main et refusera de vous parler tant que vous n'aurez pas adopté une conduite plus proche de celle que l'on a dans un rallye mondain de Passy. Les prostituées, souvent couvertes de balafres, ouvriront le feu si vous avez l'air agressif. Autant de détails qui vous poussent à penser vos actions avant toute chose, et rendent ce jeu moins bourrin que l'on pourrait s'y attendre.

Que les amateurs de Doom-like bien virils se rassurent, Kingpin n'est pas un jeu de réflexion non plus, et s'il faudra parfois se prendre le chou pour remplir les quêtes secondaires, ces dernières ne sont jamais qu'optionnelles et l'action peut très bien prendre le dessus, pour peu que l'on décide de flinguer tout le monde sans penser à bien. D'ailleurs, on retrouve toutes les armes habituelles, pied de biche (incontournable ces derniers temps, il faut bien l'avouer), pistolet automatique, mitraillette ou fusil à pompe. Il est quelque peu dommage que l'on ne puisse pas utiliser le bouton droit de la souris, comme dans Half-Life, pour utiliser l'arme d'une autre façon. Mais c'est que Kingpin n'est pas un jeu pour les esthètes, loin de là : faut que ça sue, faut que ça saigne, faut que ça gicle et pas besoin de se presser le citron pour éclater celui de l'ennemi. Les minables qui passent leur temps à sniper n'ont donc qu'à bien se tenir : Kingpin, c'est pour les vrais mâles !

Reste, malgré tout, que ce n'est qu'une version bêta, et qu'il nous faut espérer que le moteur 3D soit largement optimisé pour ce qui concerne la fluidité et les temps de chargement pour ne pas connaître la même déconvenue qu'avec Sin. Mais si tel est le cas, on peut s'attendre à prendre un pied phénoménal !

Yann

Vidéo sur le CD-Rom

Discworld noir

DISCWORLD NOIR

Éditeur / distributeur : GT Interactive
Genre : Aventure - Date de sortie : septembre 99

Je les entends déjà râler, les éternels mécontents : "Beuah ! Discworld noir, c'est pas comme les deux premiers volets". Eh ben non, y'a rien de pareil. C'est pas le même héros, c'est pas la même époque, c'est pas la même technique, etc. Rassurez-vous, c'est toujours aussi dingue...

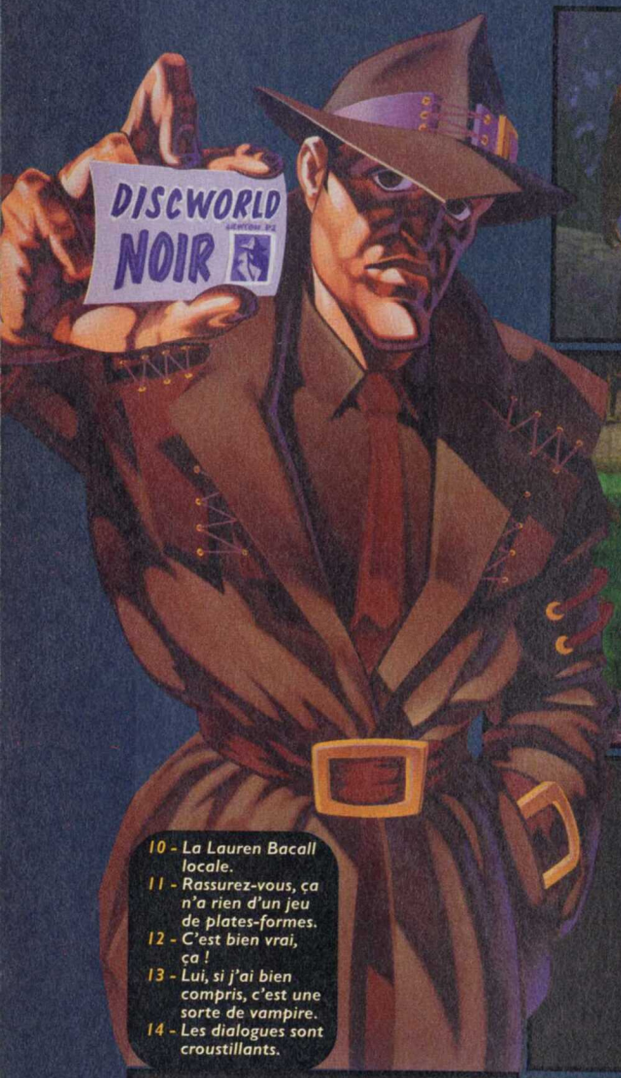
La séquence d'intro est terrifiante. Vous voyez à travers les yeux du monstre ; il poursuit un homme dans les ruelles ; ce dernier sait qu'il est poursuivi, il court à en perdre haleine, il puise dans ses dernières forces pour fermer convenablement une grille. Il reprend sa course, on ne sait jamais... Il choisit la bonne solution car le monstre passe par-dessus la grille, sans effort. L'homme a pris de l'avance mais il n'est pas tiré d'affaires. En effet, il contourne une tour par la droite. Le monstre arrive par la gauche. C'est la rencontre. L'homme meurt, d'un coup de poignard. Cet homme, c'est vous.

Dans cette séquence d'intro, on a déjà plein d'éléments qui laissent présager de bien belles choses. Déjà des références à plein de films. Dès le début, ça fuse. Lorsque le monstre prépare son poignard, on a deux mesures de "Psychose" (la scène de la douche), ça continue avec la course-poursuite dans des petites rues qui font penser à plein de choses. On peut aussi penser aux "Yeux de Laura Mars", dans une moindre mesure car on voit avec les yeux de l'assassin (c'est vrai que dans les jeux vidéo, on a tendance à ne plus y faire attention – Un p'tit Half-life, les gars ?). Bon, là, la scène d'intro se termine, vous êtes mort, enfin à moitié. Vous revivez (un hommage à Jésus de Nazareth, peut-être) l'aventure qui a précédé votre assassinat pour découvrir qui est votre meurtrier.

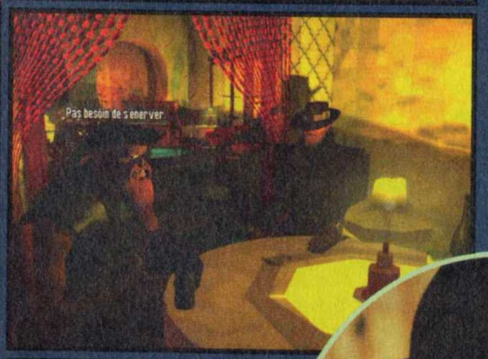
Ça démarre vraiment lorsque vous êtes à votre bureau. Vous êtes un détective privé, Lewton, dans la plus pure tradition des années 50. Là, on ne nous joue pas la grande scène de l'acte IV mais l'intégralité des aventures de Phillip Marlowe. Mouais, Humphrey Boggart, ça vous dit quelque chose... Bon, je vous préviens tout de suite, si vous êtes con comme la lune, si vous ne vous intéressez pas à la culture en général, ni au cinéma en particulier (mais pas le genre "Independence Day"), vous ne capterez pas un quart des allusions du jeu. Comme pour les épisodes précédents, de ce point de vue-là. Que je vous explique comment fonctionnent les jeux Discworld : vous êtes dans un monde complètement farfelu, sans aucun point de repère ; la moindre conversation entamée vous donne mal à la tête tant les personnages sont insensés. Et puis, d'un seul coup, vous verrez un point de convergence entre le monde de Discworld et la vie de tous les jours. On peut parfois avoir un flash et se dire : mais ces magiciens ne sont ni plus ni moins que des politiciens désabusés, fainéants et peureux ! Et vous allez fonctionner autour de ça, en vous disant que ces magiciens sont des politiciens ; ils veulent tel objet ? Ça correspond à un besoin des politiciens dans notre monde à nous. C'est un jeu dans le jeu, enfin, je l'interprète comme ça ; quelque chose qui tournerait autour de la métaphore. De toute façon, c'est incompréhensible ! Alors il faut bien s'y retrouver à un moment, c'est ma méthode !

Comme vous le voyez, on est bien loin de Rincevent et de Bagage ; le seul personnage qui reste dans la distribution, c'est La mort. Alors peut-être vous filera-t-elle un coup de main pour vous

« Douloureux, le Livre des Histoires Félines Humoristiques qui provoquent des Maux de Tête ».
1
Tu parles d'une taule !
1 - Certains lieux ne sont pas fréquentables.
2 - Du délire, les dialogues...
3 - La bibliothèque renferme un secret, c'est sûr.
4 - Voilà des manières bien singulières...
5 - Tiens, un indice !
6 - Dans ce carnet, vous notez tout ce que vous entendez. Vous pouvez ainsi confronter des témoignages et progresser.
7 - Eh oui, ça se passe toujours à Ankh Morpok ; mais ça a bien changé tout de même.
8 - Il porte bien son nom, le jeu.
9 - Typiquement le genre de dialogue incompréhensible. Enfin, après, ça s'éclaire un peu.
2
Messire peut dégoulliner tant qu'il veut sur le parquet immaculé que j'ai passé plusieurs heures à cirer ce matin, car Messire est notre invité et Messire est en droit de faire ce que Messire désire.
3
Laredo
4
Merci bien - ça fait quatre cents ans que je t'attends pour que tu me libères et la première chose que tu fais, c'est me couper le bras.
5
Couchette
6
6
7
Le problème, quand on voulait se noyer dans la Ankh, c'est qu'on avait plus de chances de se casser une jambe en tombant dans l'épaisse vase de la rivière que d'approcher la moindre goutte d'eau.
8
Caisses et Expositions
9
Ils sont impliqués dans un renouveau des principes philosophiques sur la division de la réalité en deux forces indépendantes, esprit et matière ?



10 - La Lauren Bacall locale.
11 - Rassurez-vous, ça n'a rien d'un jeu de plates-formes.
12 - C'est bien vrai, ça !
13 - Lui, si j'ai bien compris, c'est une sorte de vampire.
14 - Les dialogues sont croustillants.



tirer de votre état actuel. Je dis ça mais j'en sais rien du tout. La version bêta que nous avons reçue ne permet pas de faire une partie digne de ce nom, tout au plus ramasser quelques objets et discuter. Et du dialogue, il va y en avoir. Le système de jeu semble vraiment très différent : c'est une enquête policière. Certains d'entre vous, les vétérans, se souviennent peut-être de l'excellent Maupiti Island. Un meurtre avait eu lieu sur une île et vous étiez chargé d'élucider l'affaire. La particularité de ce jeu, c'était qu'il n'y avait pas d'inventaire. On interrogeait les gens, on confrontait les réponses et voilà. Là, ça marche un peu comme ça. L'inventaire est très limité, on ne trouve que de rares objets. En revanche, au niveau des dialogues, on est servi. On a droit à des conversations à tiroir et on peut évoquer des objets ou des personnes pour avancer. Cela permet d'avoir de nouvelles informations et d'aller dans de nouveaux lieux. Mais on peut aussi trouver des indices (eux ils vont dans l'inventaire). Enfin, d'une manière générale, on peut dire que le jeu est beaucoup moins orienté sur la récolte d'objets.

Ça peut paraître rigide comme système de jeu. Mais ça reste du Disworld, indubitablement. En effet, ce n'est pas dans The Maltese Falcon ou The Big Sleep que l'on va arracher un bras à un zombie !

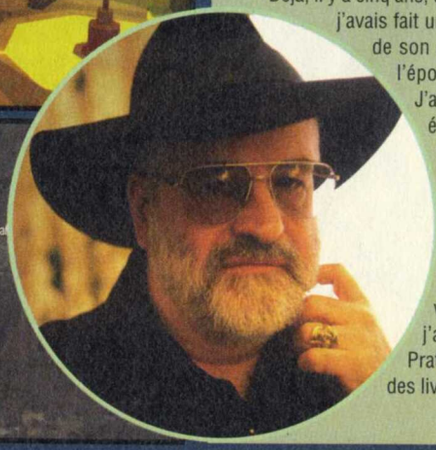
Je vous parlerais bien de la technique mais pour le moment, ce n'est guère convaincant. Les personnages sont en 3D ; ça donne un petit air de Grim Fandango mais en très lent. De toute façon, on avait eu aussi de gros problèmes pour faire tourner Grim à l'époque. Donc, rien n'est perdu ! On attend quand même ça parce que c'est plutôt rare d'avoir des jeux intelligents. Prions pour qu'il soit agréable à jouer...

Léo de Urlevan

LE MINIMUM SYNDICAL

Quand on fait un truc sur Discworld dans un journal de jeux vidéo, on est obligé de faire un encadré sur Terry Pratchett. C'est l'occasion d'ornementer un peu la page et du coup, ça fait plaisir à notre maquetiste, Vanessa, que je salue au passage. Faire un encadré sur Pratchett, c'est montrer qu'on est cultivé, qu'on est in et tout ça.

Déjà, il y a cinq ans, quand j'avais testé le premier Discworld, j'avais fait un encadré sur Pratchett, sur l'ensemble de son œuvre. Je pense que ça avait plu et à l'époque, j'avais été le seul à avoir fait ça. J'avais même lu un bouquin de lui. À cette époque, il faut dire que je poussais la conscience professionnelle très loin. J'avais fait scanner la jaquette et tout, hein, attention. Mais il faut pas en parler trop longtemps, des mecs qui écrivent des livres ; ça lasse le public et la maquettiste, que je salue au passage, va me faire une grosse tête. Ah merde, j'ai plus de place pour vous parler de Pratchett ; bon, ben, c'est un mec qui écrit des livres.



FLANKER 2.0

EDITEUR / DISTRIBUTEUR : MINDSCAPE / TLC EDUSOFT
GENRE : SIMULATEUR DE VOL - DATE DE SORTIE : JUIN 1999

DANS le petit monde des simulateurs de vol, il y a quelques jeux qui font référence. SU-27 Flanker est l'un de ceux-là. Pourtant, le jeu avait une réputation de réalisme qui dégoûta plus d'un joueur (rien que pour atterrir, il fallait bien faire une vingtaine d'essais et respecter la procédure à la lettre). Mais c'était aussi un des rares jeux de l'époque à offrir un environnement visuel crédible : on pouvait voir des gares, des lacs, des barrages, des villes... en bref, tout ce qu'on peut voir par sa fenêtre, si elle est à 10.000 pieds.

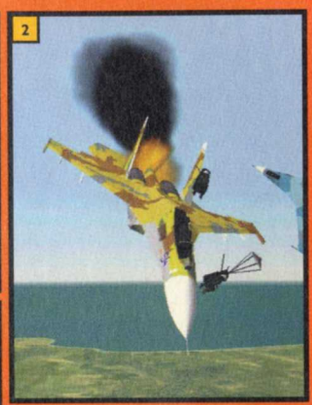
Flanker 2.0 sera pareil, mais en mieux (sinon, pourquoi le faire ?). Le jeu est toujours développé par Eagle Eye, une société russe qui connaît l'avion sur le bout des ailes pour avoir travaillé avec l'armée. C'est peut-être d'ailleurs de cette origine slave que vient toute la magie du jeu : les Russes ont une façon de travailler très différente de celle des Américains. Ce ne sont pas des rigolos, les fioritures et le tape-à-l'œil, ils ne connaissent pas : ce qui les intéresse avant tout, c'est de recréer la réalité. Point barre.

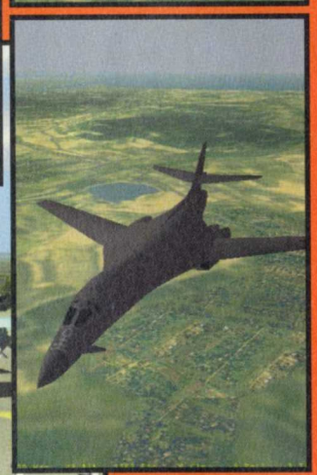
Le jeu permet donc de piloter le Su-27, au cours d'une campagne qui retracera la guerre entre la Russie et la Crimée qui revendique son indépendance (et l'usage de ses puits de pétrole, bien sûr). Le Su-27 est un des chasseurs les plus puissants et les plus performants. Un avion très dangereux aussi, qui peut effectuer des manœuvres serrées à plus de 8G, et qui fit dire aux Américains qu'ils ne comprenaient pas comment les pilotes russes arrivaient à le faire voler sans se tuer ! Par contre, Flanker 2.0 sera beaucoup plus facile d'accès avec des niveaux de difficulté variables et des missions d'entraînement...

L'environnement graphique ne sera pas aussi beau qu'avant, il sera encore mieux. Si vous avez l'habitude de voler entre les buildings de San Francisco à bord du Cesna de Flight Simulator, vous pourrez faire la même chose dans Flanker 2.0 à deux différences près : il n'y a pas vraiment de gratte-ciel en Crimée (pour d'obscures raisons historiques) et le Su-koi va beaucoup plus vite... En fait, toute la région a été conçue à partir d'images satellite russes déclassées puis un grand nombre d'infrastructures ont été redessinées automatiquement par un programme. Quand on survole une ville, on voit donc des dizaines de bâtiments. Toutes les unités sont aussi détaillées : il suffit de voir comment sont représentées les porte-avions et les batteries de chars.

Bien sûr, tout cela ne présage rien de bon en termes de puissance PC requise : même si le jeu est annoncé pour tourner avec un Pentium 233 MMX, les programmeurs ne cachent pas qu'il faudra un Pentium II 300 ou d'avantage pour profiter de tous les détails. *« Jeff*

SI VOUS AVEZ L'HABITUDE DE PORTER DU KAKI ET QUE "TOP GUN" EST VOTRE FILM DE CHEVET, VOS LUNETTES DE SOLEIL RAYBAN ONT DÛ SE BRISER EN OUVRANT CETTE PAGE CAR OUI, FLANKER 2 EST LA SUITE DE SU-27 FLANKER !

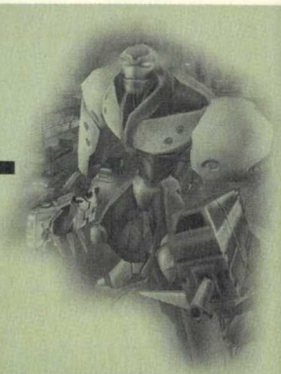




1 - Pour admirer tous les détails de ce porte-avions, il faudra acheter le jeu.
2 - Remarquez l'éjection du pilote et du copilote.
3 - Ça, c'est les méchants, pour une fois.
4 - La phase d'armement.
5 - Le cockpit est tout en 3D.
6 - Voilà à quoi ressembleront les villes.
7 - Non, tu ne t'échapperas pas.

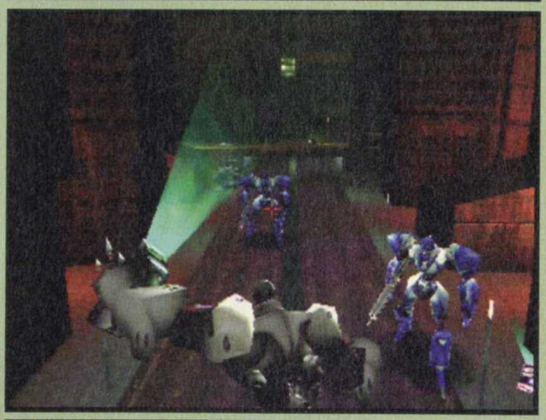
SLAVE ZERO

Éditeur / distributeur : Accolade / Electronic Arts
Genre : Arcade - Date de sortie : juin 99



ON vous a déjà parlé de Slave Zero, prochain jeu d'Accolade qui prend place dans le futur et vous permet de contrôler un robot géant qui détruit tout sur son passage. Pour ceux qui auraient raté les épisodes précédents, rappelons brièvement le scénario de ce jeu. Nous sommes dans un futur lointain, au cœur d'une ville démesurée dirigée d'une main de fer par un dictacteur maintenant la majeure partie de la population dans la misère alors que les plus riches ont à leur disposition toute la technologie et les loisirs qui vont avec. C'en est trop, et une poignée de rebelles décide de renverser l'homme au pouvoir et de restaurer une forme de gouvernement plus démocratique. À cette fin, ils dérobent un robot de vingt mètres de haut, le Slave Zero. Ce dernier est un monstre d'acier quasiment invulnérable et incroyablement maniable. Il suffit de le voir courir, faire des bonds de côté ou s'accrocher au sommet des plates-formes pour s'en convaincre.

1 - Le soufflant le plus puissant de la Terre...
2 - Les explosions sont remarquables.
3 - Le Slave Zero dans toute sa splendeur.



ROULEZ DES MÉCANIQUES !

Vous voilà donc lancé à travers la ville, passant des bas-quartiers misérables aux quartiers huppés du sommet de la mégalopole. Le Slave Zero est armé d'un fusil, énorme cela va de soi, dont il se sert pour se défaire de ses nombreux ennemis : robots géants, avions de chasse, tanks... Il piétine les véhicules personnels, à mi-chemin entre la voiture et l'aéroglisseur, les ramasse et les jette sur ses ennemis. Il peut aussi s'en prendre aux civils, oubliant par là le but de sa mission, mais flattant aussi nos plus bas instincts sanguinaires. Bref, ça tire, ça explose, ça saigne et ça gicle à tour de bras.

Bien qu'il soit en développement depuis un bon bout de temps (nous vous en parlions déjà dans le numéro d'octobre de PC Soluces), ce jeu n'est pas encore finalisé, et le moteur 3D maison, baptisé Ecstasy, ne donne pas toute sa mesure. Le but de ce dernier est de permettre de nous plonger au cœur de mondes gigantesques tout en 3D temps réel, tout en limitant au maximum les clippings qui cassent trop souvent l'ambiance. Certes fluide, Slave Zero n'est pas pour autant extraordinaire, mais gageons que l'équipe de développement mettra à profit le temps qui lui reste pour peaufiner au maximum la technique du jeu.

Yann

L'ALCHIMISTE : L'ÉLIXIR DE LA LONGUE VIE

L'alchimiste : L'élixir de la lo

L'alchimiste : L'élixir de la longue vie

Éditeur / distributeur : Inforis Studio / Innelec
Genre : aventure - Date de sortie : avril 99

Est-il encore possible de développer un jeu, quand on débarque dans le monde vidéoludique, en tant que petit développeur de softs ? C'est en tout cas le pari d'Inforis Studio et de son dirigeant Antoine Torrent. L'aventure commence avec Constantin Sotiropoulos, programmeur. Ils décident alors de réaliser un jeu d'aventure basé sur l'histoire de l'alchimie et de ses mystères. Ce jeu, entièrement réalisé à l'aide de photographies et de séquences vidéo, entraînera le joueur dans la quête de l'élixir de longue vie, but ultime de tout alchimiste qui se respecte. Mais certains sont moins respectables et peu scrupuleux, et afin de poursuivre leurs expériences sur l'élaboration de la formule de cet élixir, enlèvent des personnes afin de leur faire ingurgiter la mixture du jour. Malheureusement pour ces otages, la formule n'est pas encore au point… Vous devrez donc empêcher ces morts, d'autant plus qu'à la vingt-et-unième expérience ratée, c'est l'équilibre du monde qui est en jeu ! Donc, pas de temps à perdre. L'esprit d'un ancien alchimiste sera là pour vous épauler dans votre initiation et son laboratoire et sa riche bibliothèque vous fourniront des indices sur les éléments à rassembler.

Le jeu semble plutôt destiné à un public adulte, non pas par des scènes d'une violence insoutenable, mais plutôt par le côté historique et mystique qui planent au-dessus du scénario. Les scènes ont été tournées dans la région du Poitou, terre historique de l'alchimie, dans les décors naturels des forêts et châteaux de la région. L'interface utilisée est très classique et permettra à tout le monde de s'y retrouver. Le scénario semble tout à fait intéressant et est susceptible de vous attirer dans le monde mystérieux de l'alchimie. Y a plus qu'à le tester, et on vous en dira plus.

François

SHADOW COMPANY LEFT FOR DEAD

Shadow Company Left For Dead

Éditeur / distributeur : Interactive Magic / Ubi Soft
Genre : stratégie en temps réel - Date de sortie : mai 99

Interactive Magic a décidé de relever le niveau et il se pourrait que Shadow Company ne soit pas aussi médiocre que ce à quoi on est habitués de sa part. Vous êtes un mercenaire et après avoir crapahuté en Afrique pour le compte d'une World Company, vous êtes lâché sans prévenir par votre employeur et devez retrouver le chemin de la liberté avec vos copains. Shadow Company est à mi-chemin entre Myth pour la représentation graphique et un Commando pour l'aspect guerrier. C'est plutôt joli, les paysages sont bien sympas et le relief, élément ô combien important dans un jeu de stratégie, est très bien réalisé. Vous devrez diriger jusqu'à seize mercenaires. Ils vous coûtent de l'argent, mais vous en gagnez entre chaque mission. Qui vous paye, j'en sais rien, mais cet argent vous servira à engager des spécialistes plus chers. Avant de vous lancer dans le feu de l'action, vous disposez d'un budget serré pour recruter les types que vous voulez. Ils ont des caractéristiques complémentaires et il sera important d'en tenir compte. Ensuite, vous devrez les équiper avec le top du luxe de chez Weapons R'Us. Sur le terrain, vous pourrez aussi piloter des engins comme les scooters des mers, des tanks, des Jeeps. La prise en main n'a pas l'air évidente mais il y a une bonne profondeur de jeu. On vous en dira plus lors du test dans le prochain numéro.

Luis

Fly! FLY!

Éditeur / distributeur : G.O.D./Take 2
Genre : Simulateur - Date de sortie : juin 99

BON, commençons par inquiéter les béotiens et les néophytes, Fly! n'est pas un "jeu", mais un simulateur de vol complet, complexe, touffu, pour les vrais pros du genre. Non pas que le débutant ne puisse pas s'adonner aux joies du pilotage, mais l'apprentissage risque de lui prendre pas mal de temps. Il faut dire que les développeurs n'ont pas fait les choses à moitié. C'est en effet la première fois qu'un simulateur propose des tableaux de bord aussi réalistes. Non pas que les autres simulateurs se soient contentés de nous offrir deux pauvres cadrans sans intérêt, mais ici, chaque avion a eu droit à toute l'attention des développeurs, et l'on peut ainsi voir toute l'électronique et les appareils de mesure s'agiter en temps réel, comme dans un véritable avion, et même s'en servir pour de faux comme on le ferait pour de vrai. Autant dire qu'il ne faut pas tout tripoter au petit bonheur la chance, et que s'y retrouver au milieu de tous ces cadrans divers et variés demande d'avoir lu attentivement la notice du jeu qui s'annonce copieuse en terme de nombre de pages.

LE PLUS BEAU SIMULATEUR ?

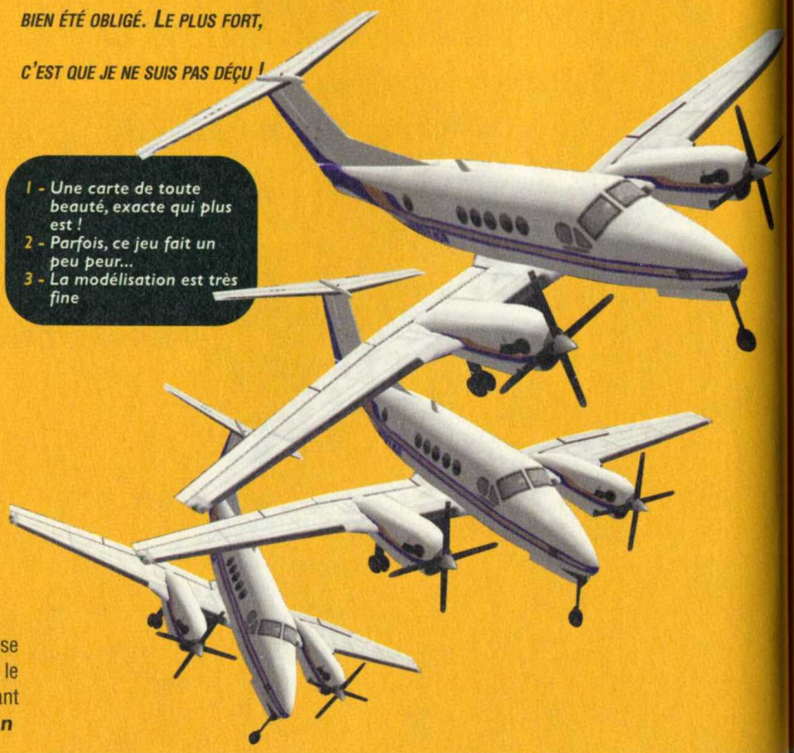
Mais si les cockpits ont été modélisés très fidèlement, à tel point que l'on peut les regarder de l'intérieur sous toutes les coutures, avec tous les petits boutons, les manettes et tout ce qui fait rêver les fous du manche à balai, les aéroports ne sont pas en reste. 9.500 ont été modélisés avec soin, soit, grosso modo, trois fois plus que ce qui est proposé par les autres simulateurs d'aviation civile. Bien entendu, avec un tel nombre d'aéroports à créer, une modélisation à la main, face par face, était impossible, sans quoi le jeu n'aurait vu le jour qu'en 2012. Les développeurs ont donc utilisé une énorme base de données, pour que les petits aéroports ne soient pas limités à une simple ligne blanche perdue dans une immensité verte. C'est une réussite en ce sens, puisque tous les aérodromes sont représentés assez fidèlement, et en tout cas largement mieux que dans tout autre jeu du même genre.

LIBRE COMME L'OISEAU

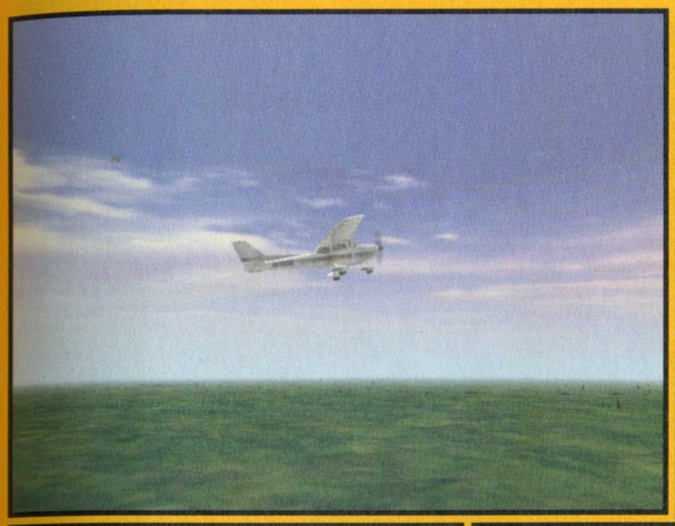
Bref, visuellement, Fly!, bien que relativement dépouillé (pas de forêt modélisée arbre par arbre, pas de trafic au sol, pas de bateaux filant à la surface des eaux en laissant un sillage derrière eux...), est assez convaincant. Et tout le reste est à l'avenant, avec un modèle physique très réaliste utilisé pour les avions , des cartes de vol scannées, des distances respectant la géographie des lieux, une gestion de la météorologie très fine et réaliste... Il est même possible de "compresser" le temps pour éviter de voler pendant deux heures sans rien faire. Tout a donc été créé en gardant à l'esprit deux exigences : obtenir le simulateur d'aviation civile le plus réaliste créé à ce jour, sous tous les aspects envisageables (graphisme et pilotage), et rendre le tout agréable pour le joueur (en utilisant au mieux les avantages apportés par l'informatique). Autant dire que piloter un avion dans Fly! risque d'être plus sympa que de piloter un véritable avion, si tant est que l'on dispose d'un fauteuil à retour de force ! Si le moteur 3D se révèle un chouia plus fluide, il se pourrait bien que Fly! devienne la référence dans le domaine des simulations de vol civil, loin devant Flight Sim. Du moins en attendant Flight Sim 2000, bien sûr !

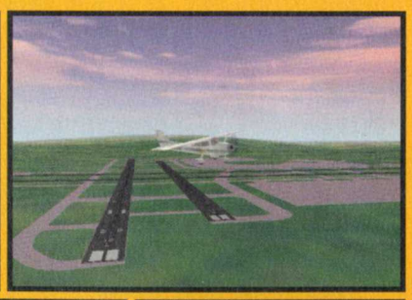
Yann

Ah ! Si seulement Jeff n'avait pas tant de boulot, il vous le dirait : Fly! est un grand jeu, le digne successeur de Flight Sim, voire son remplaçant. Il faut voir Jeff quand il joue à un simulateur de vol, c'est toute la joie de l'enfant face à l'arbre de Noël qui se dégage de son visage. Moi, d'habitude, les avions, c'est pas mon truc. Mais comme Claude m'en veut à mort ce mois-ci, j'ai bien été obligé. Le plus fort, c'est que je ne suis pas déçu !



1 - Une carte de toute beauté, exacte qui plus est !
2 - Parfois, ce jeu fait un peu peur...
3 - La modélisation est très fine





1
23

Piper Malibu Mirage

FLIGHT PLANNER

2

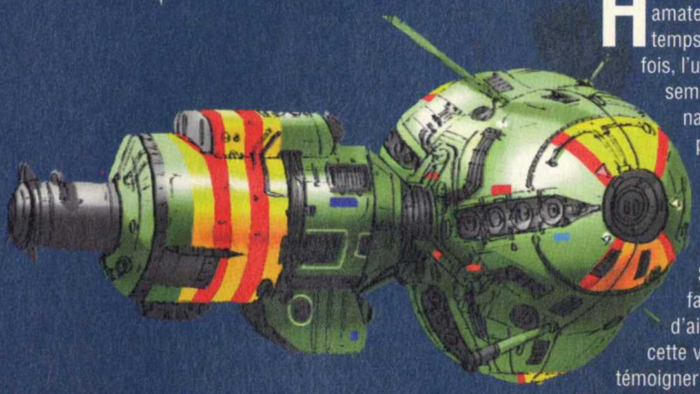
LOADOUT
Piper
Navajo

3

Homeworld

HOMEWORLD

Éditeur / distributeur : Sierra / Cendant Software
Genre : Wargame temps réel - Date de sortie : juin 99



Homeworld risque de marquer à vie les amateurs de jeux de stratégie en temps réel. En effet, pour la première fois, l'utilisation de la 3D en temps réel semble prometteuse et impressionnante, tout en ne retirant rien au plaisir de jeu. De plus, l'univers choisi, sorte de compilation de tous les univers de science-fiction et de Space Opera les plus célèbres du monde (Star Wars, Star Trek, Galactica...) a de quoi faire saliver Jeff. Je m'étonne d'ailleurs d'avoir pu lui subtiliser cette version et d'être encore là pour témoigner !

Tout commence alors que le peuple dont on fait partie (à choisir parmi trois races intergalactiques) découvre une balise qui prouve l'existence d'autres formes intelligentes dans l'univers. S'ensuit, bien évidemment, un grand nombre de conflits, où tout le monde joue à celui qui a la plus grosse force de frappe. On rencontrera également trois races de pirates et un peuple marchand auprès duquel on pourra obtenir de nouvelles armes et de nouvelles technologies.

PLUS C'EST BEAU, PLUS C'EST COMPLIQUÉ ?

Attention, cependant, car la prise en main de ce jeu risque de se révéler assez problématique pour ceux qui ont quelques ennuis avec le repérage dans l'espace. En effet, pour autant qu'il gère la 3D, ce jeu ne s'affiche pas moins en 2D, ce qui nous oblige à agir en virtuoses de la souris. On peut en effet zoomer et dézoomer, et aussi tourner autour des objets selon les trois axes habituels. Cela nécessite un peu d'entraînement, mais on finit par s'y habituer et cela devient un vrai bonheur, car les concepteurs ont pensé à tous les désagréments que l'on risquait de rencontrer devant une interface aussi touffue. Il faut noter à cet égard que le didacticiel est très bien fait, et il permet de prendre le jeu en main très vite.

Pour ce qui est du jeu lui-même, c'est-à-dire tous les éléments qui le composent en dehors des graphismes extraordinaires et du moteur 3D assez fluide, on est en terrain connu, avec la reprise de toutes les conventions du jeu de stratégie en temps réel : sélections multiples, déplacements des unités, recherche de minerais, attaques de l'ennemi, constructions de nouveaux vaisseaux, recherche et développement... Tout cela semblant nouveau grâce à la représentation très innovante.

BESOIN D'ESPACE ?

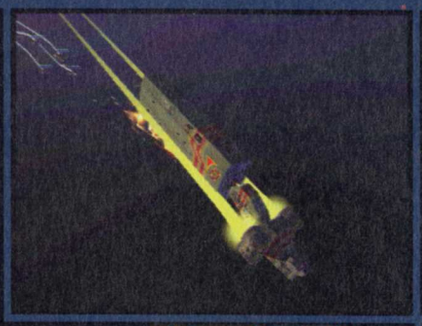
Mais Homeworld apporte d'autres innovations liées à l'univers choisi. En effet, si les combats se déroulent de la même façon que dans tout jeu de stratégie en temps réel, il ne faut pas oublier que les vaisseaux disposent d'une certaine quantité de carburant, et qu'il leur faudra donc retourner de temps à autre au vaisseau-mère pour faire le plein et réparer les dégâts qu'ils ont subis en cours de bataille. Petit regret cependant, il n'est pas possible de prendre le contrôle d'un vaisseau en cours de bataille ni d'avoir une vue subjective. Cela dit, cette option aurait simplement été gourmande en mémoire et n'aurait pas ajouté grand-chose à la stratégie. Après tout, Homeworld n'est pas un jeu d'arcade ni un simulateur !

Et pour ce qui est de la stratégie à grande échelle, on risque d'être servi puisque les batailles pourront opposer des dizaines de vaisseaux et autres frégates d'un bout à l'autre de la galaxie. Le mode "Sensor" permet d'afficher une carte de la galaxie en 3D, équivalent de la petite carte qui s'affiche dans un coin d'écran dans les jeux de stratégie 2D. Elle permet d'envoyer les escadrons patrouiller où bon nous semble et repérer les éventuels ennemis et autres ressources dispersées dans l'espace. On peut aussi zoomer sur n'importe quelle unité affichée sous forme de petit point, jusqu'à afficher le vaisseau en entier. Sensations garanties !

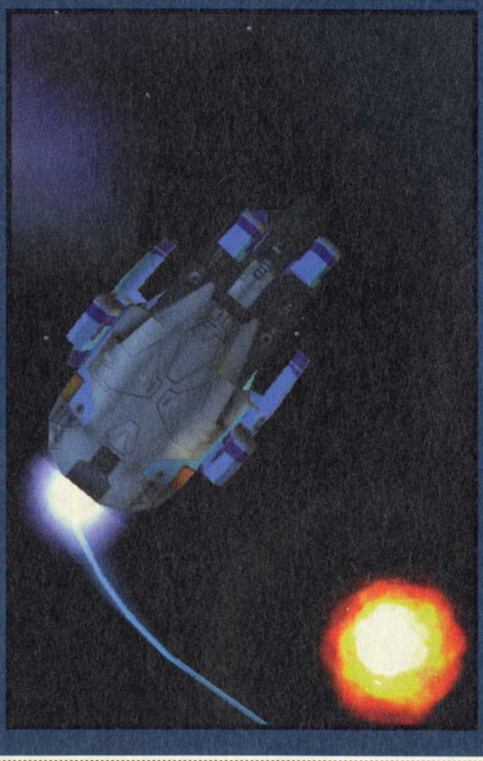
Mais tout cela a un prix : disposer d'une machine puissante. En effet, ne nous leurrons pas, il faudra disposer d'une bête de course pour afficher tout cela en temps réel de façon fluide, et quelques saccades risquent d'apparaître. Espérons simplement que cela ne nuise pas trop à la prise en main du jeu. Mais si l'on a un matos à la hauteur, nul doute que le pied sera total !

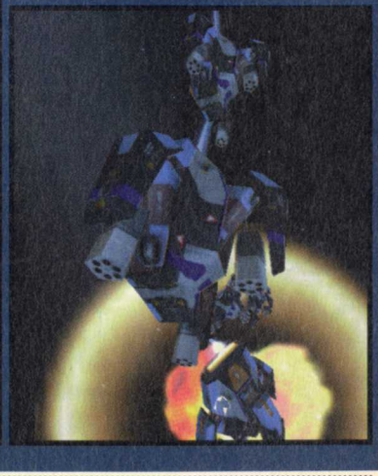
Ce jeu risque donc de faire tomber raides les nombreux amateurs du genre, qui doivent être blasés par la répétition d'une même recette, ou les jeux en 3D temps réel qui se sont révélés assez creux et peu ergonomiques. Réponse lors du test !

Yann



1 - Le vaisseau-mère et des scouts.
2 - Les ordres sont donnés via un menu contextuel.
3 - Les combats sont impressionnants.





Yann

RAGE SOFTWARE

SI CERTAINS DÉVELOPPEURS SAVENT INSPIRER LE RESPECT, C'EST BIEN LE CAS DE RAGE SOFTWARE. DÉVELOPPEUR ET ÉDITEUR À LA FOIS, RAGE EST L'UN DES MAGICIENS QUI OPÈRENT SUR NOS PC. SI VOUS AVEZ ENCORE EN MÉMOIRE DES IMAGES D'INCOMING, OU VU CELLES DES PAGES SUIVANTES, EXPANDABLE OU HOSTILE WATERS, VOUS COMPRENDREZ OÙ JE VEUX EN VENIR. UNE PETITE VISITE DANS LEURS BUREAUX ÉTAIT ALORS LE CADRE IDÉAL POUR PRÉSENTER LES FUTURS TITRES, ENCORE PLUS BEAUX, MAIS AUSSI TRÈS DIFFÉRENTS.

Je vous assure que parfois, on mériterait notre appellation de grand reporter. Pour preuve, cette expédition chez Rage à Liverpool. Voyage en avions (le "s", c'est parce que ça n'était pas direct), multiples retards, cavalcade dans les aéroports, attente pénible sur la piste, trop de vent pour décoller de Bruxelles... Bref, un bonheur. Oui, mais parfois, pour avoir de bonnes infos, il faut savoir souffrir. J'ai donc souffert pour vous. Heureusement, belle récompense : plein d'infos et des petits sandwiches club... divins.

L'histoire de Rage débute en 1992 avec Paul Finnegan (connu pour Ocean et Special FX) et une quarantaine de personnes à Liverpool. Aujourd'hui, deux autres studios ont été créés à Birmingham et Newcastle, pour un total de 110 employés. Les bureaux de Rage Software sont donc installés en plein Liverpool, dans un bâtiment au look très particulier. En fait, il abritait anciennement une banque. Je ne sais pas si vous avez déjà eu l'occasion de voir une banque anglaise, mais ça vaut le détour. Hall d'entrée en marbre avec fresque au plafond, boiseries sculptées. Les bureaux sont du même style : moquette bordeaux moelleuse comme un édredon, bois vernis partout, tableaux, cuir. Ça change pas des appart' squattés dans tous les sens. Vraiment impressionnant.

Martin Kitney, chargé de la communication de Rage. Absolument sympa !

Le siège de Rage est une ancienne banque. L'auriez-vous deviné ?

Un développement tous azimuts

Désireux de faire connaître son savoir-faire, Rage a su travailler en étroite collaboration avec les constructeurs de cartes graphiques. On comprend mieux maintenant cette maîtrise dans les effets et l'animation 3D. D'un autre côté, différents types de jeux tirent parti de ce savoir-faire, avec des horizons et styles très différents. On notera, pour la petite histoire, que c'est Rage qui a développé le jeu qui a servi lors de la présentation du Pentium III à la presse mondiale… Histoire de montrer à tout le monde ce que c'est que de savoir programmer correctement. Dans les cartons de Rage se trouvent de nombreux projets tels que Expandable, Midnight GT, ou encore le très attendu Hostile Waters. D'autres titres ne sont pas encore aussi avancés et les informations disponibles assez maigres.

OFF ROAD GT

Jeu de course qui utilise le moteur graphique d'Hostile Waters, en ce qui concerne la création de terrains accidentés, et un moteur physique dérivé de Midnight GT, mais plus en relation avec les véhicules trouvés dans le jeu, des buggies. Ce jeu sera donc le terrain d'affrontement de diverses voitures au look très soigné, et au comportement "tout" terrain. Ce genre habituellement peu fréquentable, peut devenir plus intéressant avec de tels titres plus à même de satisfaire le public souvent déçu. Pour l'instant, douze voitures sont disponibles, toutes avec un esprit buggy, mais décliné en différentes versions. Grâce à l'excellent générateur de surface d'Hostile Waters, vous aurez l'occasion d'utiliser un éditeur de circuits, qui vous permettra de réaliser vos propres tracés, avec un relief personnel. On craint déjà le pire… Mais cette solution offre l'avantage d'assurer une bonne longévité au jeu.

SAVAGE ARENA

Titre éloquent qui mettra en jeu des équipes de sportifs, à la Dead Ball Zone. De ce dernier, également développé par Rage, Savage Arena reprend l'esprit futuriste et violent. Deux équipes de huit membres s'affronteront ainsi dans douze arènes possibles. De forme sphérique et au mode de jeu original, chaque arène sera le cadre d'affrontements sanglants où le maître mot sera victoire. Peu importe les moyens qu'il faudra employer, tant que le résultat est là. Coup de poing, de tête, vrillage de nuque, armes à feu, tronçonneuse seront là pour vous "aider" durant ces rencontres, avant tout sportives…

démo exclusive sur le CD

GENRE : ARCADE • SORTIE : MAI - JUIN 99

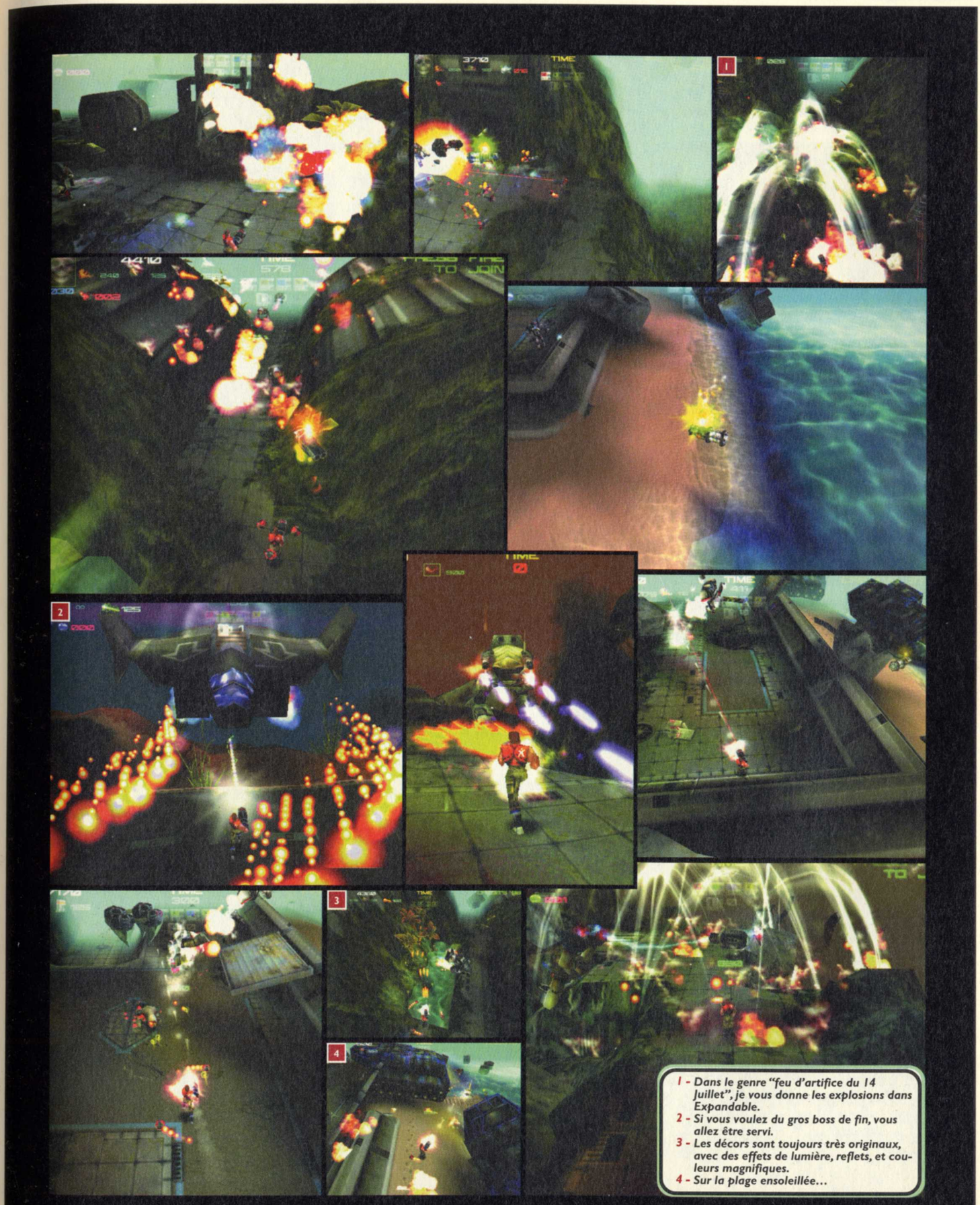
EXPANDABLE

CHAIR À CANON

Ahhh, ça faisait un petit moment qu'on n'avait pas vu un truc aussi défoulant, bourrin et surtout magnifique. Parfois, je dis, ça fait du bien ! Expandable apporte donc du frais, du vivant dans un monde de joueurs PC parfois un peu terne. Dans le pur esprit d'Ikari Warriors — pour ceux arrivés en retard, c'était un jeu d'arcade à scrolling vertical et déplacement multidirectionnel, les tirs se faisaient dans huit directions et il fallait péter la gueule à tout ce qui bougeait, avec des boss de fin… —, c'est simple, mais monstrueusement efficace quand on y joue à deux ! Eh bien voilà, vous prenez le concept d'Ikari Warriors, avec quelques différences de mouvements et quinze ans de progrès technologiques, et vous obtenez Expandable ! Simple ? Sauf que le moteur 3D est absolument éblouissant… Vous dirigez le chef d'une unité de troopers de l'espace, largué sur une planète extraterrestre plutôt hostile. Le but du jeu étant d'éradiquer toute trace de vie sur la planète, les planètes voisines colonisées et pour finir, la planète d'origine de ces saloperies de monstres de l'espace. Un scénario tout ce qu'il y a de plus simple, mais qui demeure néanmoins assez efficace. Expandable (sacrifiable en français…) se déroule donc dans différents décors extérieurs ou intérieurs mais toujours magnifiques, avec un effet de 3D et des textures vraiment splendides. Les différents bonus disséminés dans les décors se retrouvent sous forme de caisses à détruire. Une fois libérés dans une magnifique gerbe lumineuse, ces bonus sont très variés : vie, clés, et surtout armement ! Vous aurez ainsi à notre disposition des lance-flammes, roquettes, canons à tir multidirectionnel, grenades, dynamite et un tas d'autres trucs méga destructeurs. Dans le jeu, tout est sujet à effets spéciaux lumineux, mais toujours de bon goût. Les ennemis sont également très nombreux et variés, au design particulièrement réussi. À chaque fin de niveau, vous trouverez sur votre passage un big boss, dans le plus pur esprit arcade, avec différentes armes et parties destructibles avant d'atteindre le boss lui-même. Schéma très connu, mais très bien adapté et original à souhait.

BOUCHERIE PROD.

On ne peut qu'admirer le travail réalisé sur le moteur qui exploite tout ce que savent faire les cartes graphiques de dernière génération. Les résultats ainsi obtenus sont assez étonnants car on a rarement associé autant d'effets dans un même jeu. L'ambiance générale est donc bien sauvage, et on retrouve avec un certain plaisir une maniabilité de vrai "shoot'em up" où le maître mot est : pourrir tout ce qui bouge ! Le plaisir de jeu semble bel et bien présent, d'autant qu'il est possible de jouer à deux sur le même écran. Il sera manifestement possible de joueur en réseau dans un mode "Death Match". Les contrôles du perso se font à la manière d'un Doom-like, avec deux touches pour strafer, outre avant/arrière et tourner gauche/droite. Le résultat est assez surprenant. Dans un premier temps, au clavier, puis finalement, à la souris et au clavier, comme dans un Doom-like. Chaque méthode a ses partisans, mais il faut reconnaître que la vue étant au-dessus, il n'est pas évident de se déplacer. Mais pour balayer le niveau d'une énorme rafale de mitrailleuse, c'est fort pratique… On trouve également dans les niveaux des otages, humains comme vous, mais un peu nus et recroquevillés. Donc faibles et sans défense. Il faudra alors bien les distinguer des autres objets du décor et ne pas les shooter. Le spectacle est de tous les instants avec des décors hyperréalistes. L'ambiance générale est excellente et parfaitement épaulée par une bande son qui colle à l'action, accompagnée d'effets sonores réclamant d'urgence l'acquisition d'un caisson de basses ! Expandable semble donc défoulatoire à souhait et comblera les amateurs du genre trop souvent frustrés sur PC. Le mois prochain : le test… Sur grand écran et gros son, ça promet !



1 - Dans le genre "feu d'artifice du 14 Juillet", je vous donne les explosions dans Expandable.
2 - Si vous voulez du gros boss de fin, vous allez être servi.
3 - Les décors sont toujours très originaux, avec des effets de lumière, reflets, et couleurs magnifiques.
4 - Sur la plage ensoleillée...

GENRE : COURSE • SORTIE : JUIN - JUILLET 99

MIDNIGHT GT

CANON BALL

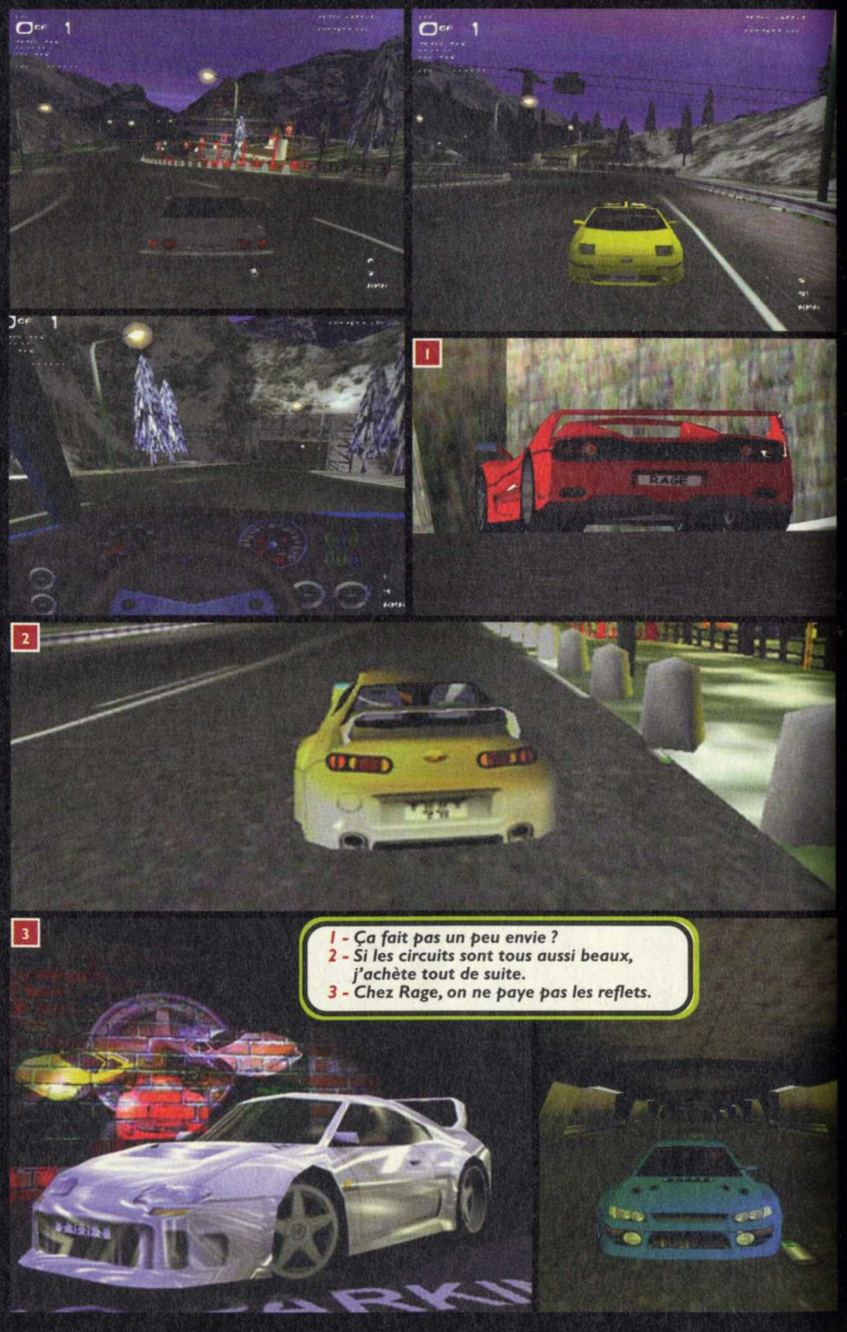
Pour changer un peu de registre, nous avons cette fois affaire à un jeu de voitures. Reprenant l'esprit d'un jeu d'arcade de Konami, additionné d'une pincée de Rage Racer, Midnight GT est basé sur les courses de voitures qui se déroulent de nuit dans les rues de grandes villes japonaises, où des malades roulent à donf', pour de vrai... Ici, le principe reste le même, des courses organisées en ville, à la montagne ou en forêt, sur des circuits improvisés, puisque sur lesquels roulent encore des "civils" imprudents. Les voitures dans lesquelles vous pourrez vous installer sont des sportives japonaises, largement reconnaissables, mais ne portant par leur vrai nom. Toujours la même raison, si vous voulez casser de la voiture de marque, il faut payer, cher... Donc pas les logos, mais les formes. C'est l'essentiel ! Huit voitures seront disponibles dès le début, puis dix autres se débloqueront au gré de vos succès en course. Ces voitures sont des exclusivités Pininfarina, excusez du peu. Les constructeurs ne voulant rien savoir, Rage s'est adressée directement à celui qui dessine les plus belles ! Simple et pour le moins efficace. Les voitures seront customisables, selon les points amassés, vous aurez le droit de changer le calculateur d'injection, la boîte, de poser un kit carrosserie, et ces je ne sais quoi qui font jubiler les amoureux de belles mécaniques. Et si vous comptiez vous mesurer à vos petits camarades, il sera manifestement possible de sauvegarder vos propres véhicules sur disquette... de belles nuits en perspective.

RAGE MOTOR SPORT

Commençant à maîtriser la création de moteur 3D, Rage s'est donc confectionné un nouveau moteur approprié au genre. Les voitures sont ainsi constituées de 1.000 à 1.200 polygones, recouverts de textures magnifiques, à la brillance notable. Les effets de lumière sur les carrosseries sont ainsi très prononcés et permettent de refléter toutes les lumières et/ou objets passant à proximité. Le rendu obtenu est impressionnant et permettra sans doute à ce jeu d'être le plus beau... enfin, c'est l'impression que ça donne. Les décors seront également pourvus d'animations intervenant ou non durant la course et ajoutant ainsi un peu de piment, comme si ça n'était pas encore assez fort...

Pour ce qui est du physique, le moteur est du type "réaliste", avec un mode "Arcade" et un autre "Simulation". Les paramètres habituels seront ainsi pris en compte, comme le type de surface, la météo, ainsi que les mouvements physiques tributaires de la conduite. Les voitures auront donc un comportement réaliste en tout cas, permettant à chacun de trouver volant à son gant.

Midnight GT semble donc être en mesure de s'offrir une belle place dans le créneau des jeux de courses, avec un esprit très fun et surtout des graphismes très flatteurs. En attendant les premiers tours, je vous laisse admirer les photos.



1 - Ça fait pas un peu envie ?
2 - Si les circuits sont tous aussi beaux, j'achète tout de suite.
3 - Chez Rage, on ne paye pas les reflets.

GENRE : ACTION STRATÉGIE TEMPS RÉEL • SORTIE : OCTOBRE - NOVEMBRE 99

HOSTILE WATERS

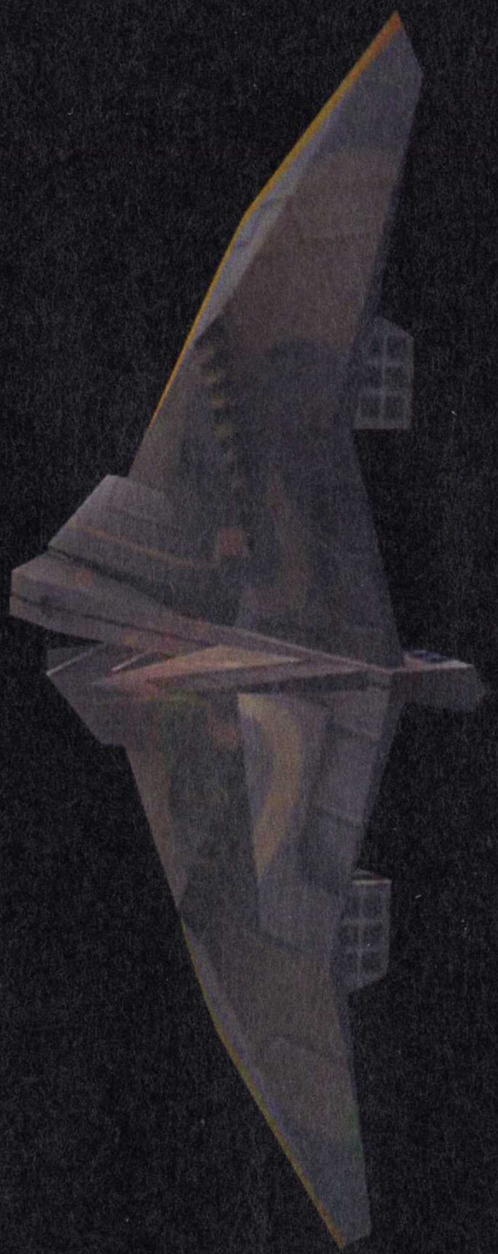
Le cadre : 2013, l'humanité semble avoir atteint la paix universelle, et elle commence enfin à devenir adulte. Jusqu'à ce que les bombardements commencent… Un groupe d'anciens "puissants" composé de financiers ruinés, de militaires en manque et de présidents déchus, travaille à déstabiliser ce nouveau monde pour retrouver leurs anciens pouvoirs et prérogatives. Ils construisent leurs bases sur vingt-cinq îles artificielles du Pacifique, se préparant ainsi à l'attaque finale. Le petit problème, c'est que l'humanité ayant décidé d'un désarmement global, elle n'est pas du tout équipée pour combattre ces terroristes d'un nouveau genre, puisqu'il n'y a plus d'arme... Mais, heureusement il y a un mais, attendant son heure quelque part dans le Pacifique, se trouve le dernier des "navires adaptifs". Un transporteur armé, équipé d'une nano-usine capable de produire tanks, hélicoptères et avions de combat, et dont l'équipage était équipé de puces informatiques capables de capturer l'esprit et l'âme de chacun. C'est ainsi qu'en récupérant quelques puces, il a été possible de construire des unités "intelligentes" à la personnalité marquée ! La dernière mission : entrer dans le cercle des îles du Pacifique. Ce scénario a été élaboré par Warren Ellis, auteur de Comic's en Angleterre et futur scénariste du jeu et des missions. Une contribution importante à l'histoire et aux "personnages" rencontrés.

DU CONCENTRÉ DE BON JEU

Projet ambitieux que ce dernier. Un jeu d'action stratégie temps réel en 3D, reprenant le meilleur de Carrier Command, Battle Zone et Nuclear Strike, le tout en mieux et en plus beau. Simple. À la différence de Carrier Command, le jeu fonctionnera avec des niveaux correspondants aux différentes îles. Votre centre d'opération sera le transporteur. Construction, recherche et planning se feront tous dans ce navire. Le jeu est donc composé de deux parties, les décisions qui se prennent dans la salle de commandement et les mouvements stratégiques au combat. À tout moment de la partie, il sera possible de prendre le contrôle de n'importe laquelle de vos unités afin de mener à bien son objectif. En fait, au début de la partie, vous serez obligé de passer par là, tant que vous n'aurez pas évolué vers un réel pouvoir de commandement. Ensuite, vous pourrez tout diriger depuis le transporteur si cela vous chante. Les unités disponibles sont au nombre de neuf maximum, l'action est donc privilégiée au détriment de la stratégie, d'autant que lorsque vous pilotez une unité, il s'agit quasiment d'un simulateur (en vue interne ou externe). Avec toujours la possibilité de passer à d'autres unités ou de revenir à la base, sur un simple clic.

C'EST PAS UN PEU BEAU ?

Comme pour tous ses produits, Rage a encore frappé fort. On commençait à peine à s'y habituer, et là, c'est encore plus fort. Le plus impressionnant étant les maps. Avec un moteur créant des reliefs et différentes surfaces d'une seule pièce, sans aucun raccord de texture, l'effet visuel produit par les paysages est absolument fabuleux ! Je vous assure que de voir évoluer un hélico, au ras du sol, avec une ombre



portée suivant le relief, avec des textures hyperréalistes, et le tout sans aucun clipping ni raccord et de manière fluide, ça impressionne un peu ! L'effet obtenu est vraiment différent de ce qui a pu se faire jusqu'à présent, en utilisant, encore une fois, toutes les possibilités des cartes 3D. Même si le moteur est différent, on reconnaît bien la patte Rage, avec des effets lumineux en tout sens : explosion de bâtiment, tir, missile, et tout autre moment de destruction massive. Le moteur intègre également des fonctions météorologiques, faisant ainsi varier les conditions atmosphériques et les cycles journaliers.

Le moteur graphique n'est pas seul responsable des effets visuels réalistes. Il faut compter aussi avec le moteur physique ! Souvent négligé dans d'autres jeux du même type, ici, il a été réalisé par un développeur à plein temps, chargé de rendre crédible tout mouvement. C'est ainsi que l'on peut voir un empilement de cubes s'effondrer sous l'effet d'un tir, mais dans un mouvement ultra réaliste peu commun. Lorsqu'un objet explose, il ne se décompose pas en polygones mais en morceaux réalistes, tombant suivant un modèle physique en rapport avec l'objet de départ. Si un tank explose en haut d'une colline, vous verrez ses débris rouler sur le flan de la colline et tomber lourdement au sol. Si une tour s'écroule, dans l'eau, les morceaux seront ballottés par le flux et le reflux des vagues ! Tout ce qui est dans le jeu est sujet à la gravitation, tout ! Cette façon de penser permet au jeu d'être hyperréaliste tant sur un plan physique que visuel.

Ces outils sont en fait le meilleur moyen de créer un jeu novateur à tout point de vue, qui devrait séduire par son originalité.

Ergonomie et grand public

L'ergonomie d'Hostile Waters a aussi été soigneusement pensée. Avec très peu de texte, le jeu utilise principalement des icônes et panneaux de contrôle très simples d'usage. Les douze unités différentes disponibles se fabriquent dans la salle de commande avec les armements appropriés. Les seules ressources disponibles dans le jeu sont constituées de métal. C'est-à-dire que vous pouvez récolter les débris d'installations en acier, pour les recycler en de nouvelles unités. Sachant que vous pouvez en contrôler neuf en tout, les ressources ne sont pas un facteur limitatif dans le jeu. Les unités ne sont pas limitées en armement et en vie. Si elles sont touchées, elles peuvent être détruites, mais sans savoir précisément à quel moment, et il suffit d'attendre que les armes se rechargent d'elles-mêmes afin de pouvoir ouvrir le feu à nouveau. La salle de contrôle renferme une carte 3D posée sur une table à scrolling multidirectionnel temps réel. Cette carte sert à contrôler les déplacements et objectif lors de chaque mission. L'ergonomie n'a donc pas été laissée de côté, avec un jeu entièrement jouable au clavier et à la souris, mais avec tout de même une prédilection pour le joystick. Dans le même esprit, les machines auxquelles est destiné Hostile Waters seront bien sûr les plus puissantes, avec, comme toujours, un tas d'options paramétrables selon les performances requises.

Quand est-ce que ça arrive ?

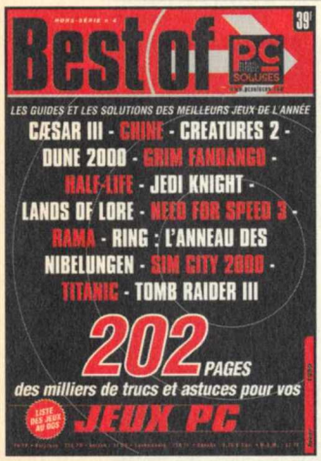
La version présentée est encore assez loin d'être achevée. Même si les moteurs graphique et physique sont très avancés, le scénario ainsi que les sons et musiques ne sont pas encore implémentés. Reste qu'à l'occasion de l'E3, Rage compte sortir une version jouable, avec cinq niveaux. Il faudra donc attendre ce grand rendez-vous avant de vous en dire plus sur ce jeu. Ce qui est sûr, c'est que ça à l'air monstrueusement bien, et que la concurrence n'a qu'à bien se tenir.

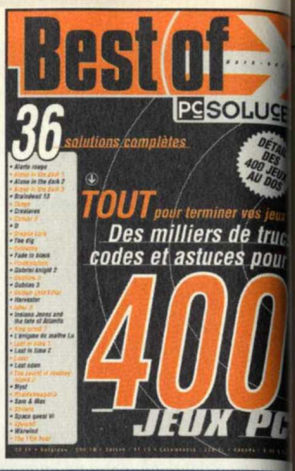
François

1 - Les missions peuvent vous amener à détruire divers objectifs, comme des bases militaires.
2 - Une base lance-missiles, toujours efficace pour défendre une position.
3 - Il est pas beau mon hélico. Juste un rien agressif.
4 - Un avion de chasse comme on aimerait en voir plus souvent.
5 - Votre base : un bateau-usine d'où vous pourrez tout contrôler.
6 - Tout ce qui est détruit retombe suivant les lois de la physique pour un réalisme extrême.
7 - Et encore des explosions magnifiques, on ne s'en lasse toujours pas...

1
2
3
4
5
6
7

BEST OF THE BEST





3 numéros pour 79 FF (+ 20 FF de frais de port) à choisir parmi les 4

Des dizaines de solutions complètes

+ de 5 000 trucs et astuces pour + des centaines de jeux PC

N°4 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux**
14 solutions complètes :
Caesar III, Chine, Creatures 2, Dune 2000, Grim Fandango, Half-Life, Jedi Knight, Lands of Lore, Need for Speed 3, Rama, Ring : l'anneau des Nibelungen, Sim City 2000, Titanic, Tomb Raider III.

N°3 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 130 jeux**
21 solutions complètes :
Blade Runner, Carmageddon, Commandos, Coupe du Monde 98, Dungeon Keeper , Égypte 1156 av. J.-C., F1 Racing Simulation, Fallout, Final Fantasy 7, Heart of Darkness, Les Visiteurs, Light House, Might & Magic 6, Phantasmagoria 2, Monkey Island, Monkey Island 2, The Curse of Monkey Island, Unreal, Wing Commander Prophecy, X-Files, Zork Grand Inquisitor.

N°2 **+ 1 jeu complet sur CD-Rom "Bud Tucker"**
2 000 trucs et astuces pour + de 200 jeux
22 solutions complètes :
Age of Empires, Atlantis, Dark Eye, Dragon Lore II, F1 Grand Prix 2, Full Throttle, Heroes of Might & Magic 2,LBA 2, Leisure Suit Larry 7, Les Boucliers de Quetzalcoatl, Les Chevaliers de Baphomet, Les Guignols de l'Info, Lost Eden, The Pandora Directive, Riven, The Curse of Monkey Island, Tomb Raider, Tomb Raider II, Under a Killing Moon, Versailles, Wing Commander IV, Zork Nemesis.

N°1 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux**
36 solutions complètes :
Alerte Rouge, Alone in the Dark 1, Alone in the Dark 2, Alone in the Dark 3, Braindead 13, Congo, Creatures, Caesar III, D, Dragon Lore, The Dig, Evidence, Fade to Black, Frankenstein, Gabriel Knight 2, Goblins 2, Goblins 3, Golden Gate Killer, Harvester, Ishar 3, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, King Quest 7, L'Énigme de Maître Lu, Lost in Time 1, Lost in Time 2, Loom, Lost Eden ,The Secret of Monkey Island 2, Myst, Phantasmagoria, Sam & Max, Shivers, Space Quest VI, Spycraft, Warwind, The 11th Hour.

Bulletin de commande

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING,
92-98, bd Victor-Hugo, 92115 CLICHY Cedex.

☐ Oui, je veux recevoir le lot "Best of PC Soluces, avec ses dizaines de solutions et ses milliers d'astuces pour près de 1000 jeux, au prix de 99 FF* (79 FF + 20 FF de port.) et je choisis les «Best of» n° : ❑1 - ❑2 - ❑3 - ❑4

• Si vous souhaitez acquérir séparément les "**Best of PC Soluces**", vous référer à la page 85 (page abonnement)

Nom : ..... **Prénom** : ..... **Âge** : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... **Ville** : .....

Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS par : Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat ☐ Carte bancaire ☐

N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Expire fin : |_|_|_|_| Signature obligatoire :

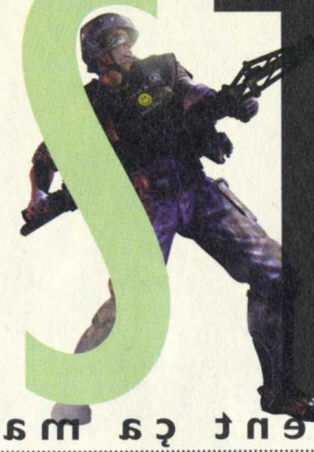
PC Soluces 26

NOUVEAU ! Commandez directement vos magazines sur Internet, par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.
Sur Internet : hhtp://www.pcsoluces.com - Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PCSOLUCES* (*3615 et 3668 : 2,23 F/min)

(*) Offre valable dans la limite des stocks disponibles et pour la France métropolitaine uniquement. Pour les Dom Tom et le reste du monde, nous consulter au : 33 1 41 06 44 44. Réassort pour la Belgique, contactez Tondeur SA. Réassort pour la Suisse, contactez Edigroup SA. Voir sommaire page 4.

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

LES TESTS



où l'on vous apprend comment ça marche

Des tests, j'en ai pas fait beaucoup ce mois-ci. Alors je me rabats sur l'intro des tests. Je vous l'ai dit, j'aime bien ça, l'intro des tests. Et puis ça me change des jeux pourris que Claude m'a refilés ce mois-ci. Pourtant, il n'a pas de raison de se venger, il ne joue pas à Team Fortress Classic. Donc, il n'a pas de frag à me reprocher personnellement. À moins qu'il ne soit jaloux, ou énervé de me voir jouer la nuit alors que je pourrais très bien bosser... Je ne sais pas. De toute façon, personne d'autre que moi n'est libre : Jeff se prend des coups depuis qu'il a avoué sa passion pour la corrida et passe le reste du temps à monter des cartes pour Broodwar. François postillonne sur son moniteur en imitant le bruit de 4 temps devant Toca 2, et finit par tout casser au moindre tête-à-queue, surtout si Jeff lui tombe sous la main. Luis est à la bourre, et continue à prendre des jeux en test et en solution, le fou. Du coup, il n'a pas le temps de taper Jeff, et ça l'énerve un peu. Xavier ne peut plus dire un mot à cause de Star Wars, la Menace Fantôme, mais peut faire saigner un peu l'arcade sourcillière de Jeff, en silence. Rodolphe se prend la tête comme tous les mois, entre les tests et les solutions, cherchant prétexte à polémique, et lance des fatwas sur Jeff et tous les blaireaux qui aiment la corrida... C'est la galère ce boulot, je vous jure ! Concernant les notes, c'est simple, plus elles sont hautes, plus le jeu est bon. Au-dessus de 90 %, c'est un top démentiel qu'on voudrait acheter si on ne le recevait pas gratos. Entre 80 et 89 %, c'est un excellent jeu que l'on recommande chaudement. Entre 70 et 79 %, on aime bien, et on conseille son achat aux plus fortunés. Entre 60 et 69 %, on regrette un peu d'avoir reçu ce jeu, même gratos. En dessous de 60 %, c'est la catastrophe à éviter. Pour mémoire, à 20 %, c'est Close Combat 3. On veut bien le renvoyer à l'éditeur, même à nos frais...

Yann

RETROUVEZ PC SOLUCES CHAQUE MOIS. PROCHAIN NUMÉRO LE 28 MAI (MILLE NEUF CENT QUATRE-VINGT DIX-NEUF)

Voici la liste des icônes de genre et leur signification

JEU D'ARCADE : 0% DE RÉFLEXION, TIR DANS LE TAS — POUR LES BOURRINS !

JEU D'ARCADE / AVENTURE : TOMB RAIDER, DEATHTRAP DUNGEON, DIE BY THE SWORD, MAIS PAS SEULEMENT EN 3D — MÊME SI LÀ, JE N'AI PAS D'EXEMPLE (AH SI, TENEZ : LBA 2...).

JEU DE COURSE : PAS AVEC LE CADDIE MAIS AVEC DES ENGINS À MOTEUR QUI SONT RAPIDES ET PAS RÉALISTES — GENRE SCREAMER RALLY, MOTORHEAD, RED LINE RACER...

DOOM-LIKE : JEU DE TIR EN VISION SUBJECTIVE TRÈS VIOLENT — ALLEZ, J'EN METS TROIS : QUAKE II, JEDI KNIGHT, DUKE NUKEM 3D...

JEU DE RÉFLEXION : 0% D'ACTION, TOUT DANS LA TÊTE DERRIÈRE DES LUNETTES — REPRÉSENTÉ PAR MYST OU SAFE CRAKER.

JEU DE RÔLES : GESTION DES CARACTÉRISTIQUES, LIBERTÉ TOTALE DES MOUVEMENTS (TESTÉS PAR JEFF). EX. : FALLOUT, LANDS OF LORE 2...

SIMULATION : JEU SE RAPPROCHANT DE LA RÉALITÉ (FLIGHT UNLIMITED 2, F1 RACING SIMULATION — MAIS PAS PROST GRAND PRIX !).

SPORT : DES GARS QUI TRANSPIRENT EN ÉQUIPE (FIFA 98, NBA '98, NHL '98 — DONC UNE VERSION PAR SAISON, RENTABLE POUR L'ÉDITEUR...).

STRATÉGIE / WARGAME : PROCHE D'UN JEU DE PLATEAU, SE DÉROULANT PAR TOUR, AVEC DES MENUS PARTOUT (PANZER GENERAL, HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2, INCUBATION, CIVILIZATION II).

STRATÉGIE TEMPS RÉEL : GENRE ULTRA-POPULAIRE, Y EN A DES TONNES (STARCRAFT, ALERTE ROUGE, DARK COLONY, TOTAL ANNIHILATION...).

GESTION : OÙ LE BUT EST DE PROSPÉRER ET DE SE DÉVELOPPER (SETTLERS 2, SIM CITY 2000, CÆSAR 2, DUNGEON KEEPER...).

DIVERS : TOUT CE QUI NE RENTRE PAS DANS LES CATÉGORIES PRÉCÉDENTES !

Il existe aussi des icônes techniques...

NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER SIMULTANÉMENT SUR LE MÊME PC.

NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER EN RÉSEAU LOCAL.

NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER VIA INTERNET...

TYPE DE PROCESSEUR MINIMUM RECOMMANDÉ POUR JOUER.

INDIQUE SI LE JEU SUPPORTE LES CARTES ACCÉLÉRATRICES 3D ET SI OUI, LESQUELLES. IL EXISTE TROIS CATÉGORIES : 3DFX (VOODOO GRAPHICS, VOODOO 2 ET VOODOO RUSH), POWER VR ET DIRECT3D (TOUTES LES CARTES ACCÉLÉRATRICES SUPPORTANT DIRECTX, SOIT LA QUASI-TOTALITÉ).

SUPPORTE LES JOYSTICKS ET VOLANTS FORCE FEEDBACK.

QUAND VOUS VOYEZ CE LOGO, ALLEZ JETER UN ŒIL AU CONTENU DU CD. VOUS Y TROUVEREZ DES VIDÉOS, DES IMAGES ET PLEIN D'AUTRES CHOSES EN RAPPORT AVEC LE JEU TESTÉ.

ALIEN VS PREDATOR

Alors ça, si c'est pas énervant : il y a un bon Doom-like ce mois-ci et ce n'est pas moi qui le teste ! Je vous jure, j'ai les nerfs. En plus, il est vraiment démentiel, ce jeu. Et qui c'est qui le récupère, je vous le donne en mille : Luis ! Luis qui est à la bourre, qui ne dort plus, qui n'a plus de vie de famille et qui n'avait pas besoin d'un jeu captivant pour rester la nuit. Je vous jure, il n'y a pas de justice en ce bas monde... Bon, je me vengerai avec Requiem ou Kingpin, c'est pas le problème. Mais j'aurais bien voulu le tester ce jeu, faire huit pages dithyrambiques. Histoire de ne pas passer pour un aigri qui casse tous les titres qui lui passent sous la main. Même si ce n'est pas Close Combat 3. Bref, Marines en herbe, Predators qui s'ignorent et autres Aliens en goguette, foncez et gardez les yeux ouverts pour survivre !

A
W
P

Londres, u
dans un
les cloche
avant de
sosie de S
Par ici pl
est la rai
ses questi
duquel il
Un ange
"Welcome
inox 9 m
d'ailleurs.

HÉ N
L'ME

Malgré u
claque en
On était
laisse tou
toutes les
terminer
Rien ne
une trois
a tous en
dans la
bugs, pla
Marines,
de me pl

Démo exclusive sur le CD

DOOM-LIKE

MINIMUM: PENTIUM II 233

CONSEILLÉE: PENTIUM II 300

OUI

8 JOUEURS

8 JOUEURS

direct3D

ALIENS VERSUS PREDATOR

TROIS ESPÈCES SE BATTENT POUR SURVIVRE DANS L'ESPACE. L'HOMME, L'ALIEN ET LE PREDATOR. TROIS PRÉDATEURS POUR UNE PARTIE DE CHASSE OÙ L'HOMME N'A SÛREMENT PAS L'APANAGE DE LA CRUAUTÉ, À VOUS DE VÉRIFIER MAINTENANT.

Londres, un matin ensoleillé de décembre, si, si, ça arrive. J'étais invité à la présentation du jeu dans un petit cinéma près des grands magasins. J'ai loupé le train, mes Docs ont fait sonner les cloches des détecteurs de métaux côté douanes françaises et j'ai frôlé la fouille corporelle avant de réaliser que ça venait des pompes. Délit de sale gueule à la gare de Waterloo, un sosie de Skinner, le chef de Mulder et Scully, m'aborde poliment en me sortant sa carte du FBI. Par ici please, déclarez-vous être le propriétaire de cette sacoche et de son contenu ? Quelle est la raison de votre séjour en Angleterre ? Il ouvre ma sacoche et tandis que je réponds à ses questions, il tombe sur l'invitation à la conférence de presse, un slip kangourou XXL au dos duquel il était marqué en gros : "T'as intérêt à en avoir une sacrée paire pour te ramener". Un ange passe, et le mec éclate de rire. Explications, bonne humeur et j'ai eu droit à un jovial "Welcome in England". La prochaine fois, la "carte d'invitation", ce sera peut-être un Beretta inox 9 mm. Yann a bien eu droit à une paire de menottes pour Sin, confisquées à la douane d'ailleurs.

HÉ M'SIEUR Y'A PAS UN CODE POUR L'METTRE À POIL L'ALIEN ?

Malgré un départ un peu surréaliste, la journée était loin d'être gâchée et j'ai pris une bonne claque en voyant le jeu. Le son était bon et sur l'écran du cinoche, ça donnait carrément bien. On était tous un peu sous le choc quand s'est terminée la présentation, Aliens vs Predator laisse tout sauf indifférent lorsqu'on le voit pour la première fois. Les fois d'après d'ailleurs, toutes les personnes qui y ont joué ici ont parfois frôlé la crise de nerfs à vouloir à tout prix terminer l'unique niveau qu'on avait alors qu'il était impossible de sauvegarder. Stupide, non ? Rien ne sert de s'acharner, me disais-je, j'ai reçu une version plus avancée par la suite puis une troisième et là, j'ai compris. J'ai compris que sans très bien savoir pourquoi, en jouant, on a tous eu forcément envie d'aller plus loin. Un bon signe pour un Quake-like. Je vous l'ai dit dans la preview du mois dernier, j'en ai bavé et jusqu'à la version qu'on a reçue pour test, bugs, plantages et toujours pas de sauvegarde possible ! À peine un petit God Mode pour les Marines, et des recharges pour le Predator, sniff. Mais bon, c'est la dure vie de testeur, j'arrête de me plaindre, c'est promis.

Et j'ai crié, criéééé, Alien pour qu'elle revienne...

Alors, qui choisirez-vous ? Plutôt l'Alien, le Predator, ou le pauvre humain bien plus fragile de constitution mais surarmé ? C'est là toute la question et l'un des principaux intérêts du jeu. Les membres de l'équipe de développement ont modifié les réglages en terme de durée de vie, ce qui m'a permis de mieux me représenter le résultat final. Je ne parle pas de la durée de vie du jeu, mais de celle de votre personnage. Jusqu'à la version pour test, je mourais après quelques rafales ou perdais les trois quarts de mes points de vie en me mangeant un simple arrosage au lance-flammes. Au final, ça reste très dur mais réalisable. On ne progresse pas dans A vs P comme dans un quelconque jeu de ce genre. Il faut vraiment développer un état d'esprit de parano totale, ça va très vite d'ailleurs. En quelques minutes on est plongé dans l'ambiance et il va y avoir des infarctus dans les chaumières, "Chéri le dîner est prêt" - haaargghhh - "Chéri ?", enfermez-vous, isolez-vous, mettez un mort sur la porte, je sais pas mais ne laissez personne venir vous troubler pendant une partie. En même temps, jouer tout seul à A vs P c'est le flip, vous trouverez bien les meilleures conditions tout seul je vous fais confiance. Je ne fais pas mon numéro de metteur en scène pour faire monter la mayonnaise, je vous assure que ce jeu fait faire de purs bonds de vingt mètres. Il faut absolument que vous ayez vu les films dont il s'inspire, c'est clair, autrement vous aurez peur, mais sans savoir pourquoi au départ. Le jeu est une création originale inspirée de l'univers des films mais le côté "affectif" que l'on peut avoir pour les personnages, leurs armes, les décors est très bien développé. Parlons un peu de l'histoire justement.

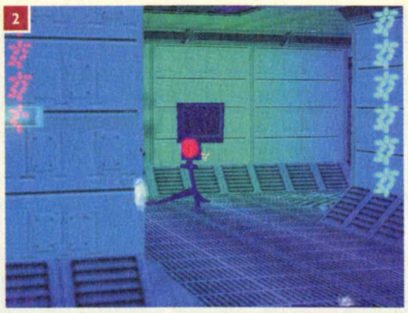
Dans la série "le jeu n'est pas complètement fini" (je sais, je peste encore mais bon, ce ne sera pas long), je n'ai pas pu voir les séquences cinématiques qui seront présentes au final. Elles posent l'ambiance et vous donneront un semblant de mobile pour avancer et buter tout ce qui bouge. Le scénario quant à lui se déroule en temps réel au fur et à mesure de votre progression, par le biais de messages radio ou vidéo, parfois simplement de messages écrits qui eux sont plutôt des indices pour vous mettre sur la bonne voie ou vous empêcher de commettre une ânerie. Il faut vous dire que si l'on n'est pas dans un Myst-like, l'articulation des niveaux est assez complexe avec souvent plusieurs parcours possibles mais qui peuvent se terminer en impasse. On est souvent confrontés à des problèmes d'interrupteurs, mais il y a aussi des circuits à mettre hors d'usage pour pouvoir déclencher une porte à l'autre bout du niveau. Ce genre de système nous fait hurler habituellement mais dans Alien, revenir sur ses pas n'est jamais synonyme de balade artificielle, les ennemis seront partout à votre retour et certainement pas là où ils se trouvaient lors de votre premier passage, on n'a pas le temps de s'ennuyer, moi j'vous l'dis.

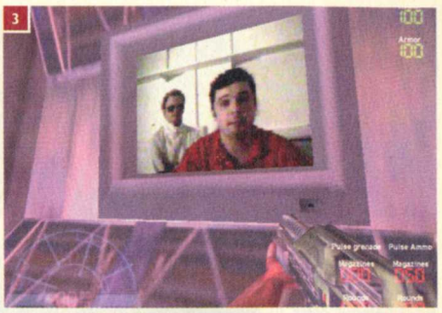
VICTOR, NETTOYEUR...

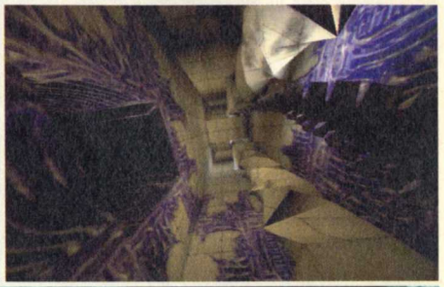
Si vous voulez être un Marine, vous démarrez mal au niveau du background, l'environnement va être gravement hostile envers vous. Un Marine, c'est un pauvre type payé des clopinettes et qu'on envoie dans des endroits sensibles, on va dire ça comme ça, pour tâcher de sauver ce qu'il peut, qui réalise qu'en fait il débarque à chaque fois dans un merdier indescriptible et qu'il va d'abord devoir sauver sa propre peau avant même de songer à quoi que ce soit d'autre. C'est un soldat, on peut le sacrifier, je sais pas ce que vous en pensez mais c'est comme dans le film, ça fout un peu la haine. Vous devrez "stériliser" des bases tombées aux mains des extraterrestres, des vaisseaux, des labos et des avant-postes perdus au fin fond du trou du cul de l'univers. Survivre, telle sera votre principale philosophie pour pouvoir revenir indemne et témoigner de la cruauté supérieure de la bureaucratie qui se fout éperdument de votre existence. Anarchie !

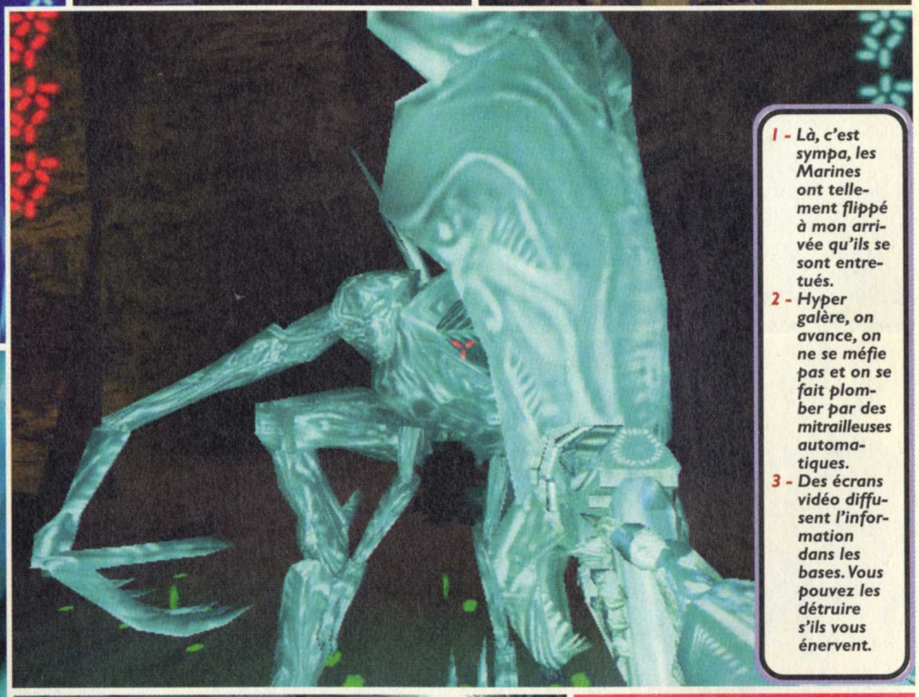
CONTRE LA MAUVAISE ALIEN, PREDATOR VITE !

Bon faut que j'me calme. Vous avez choisi de jouer le Predator ? Appuyez sur 2. Vous voulez réécouter les cris de vos victimes ? Appuyez sur #. Les









1 - Là, c'est sympa, les Marines ont tellement flippé à mon arrivée qu'ils se sont entretués.
2 - Hyper galère, on avance, on ne se méfie pas et on se fait plomber par des mitrailleuses automatiques.
3 - Des écrans vidéo diffusent l'information dans les bases. Vous pouvez les détruire s'ils vous énervent.

4
Health
100
Armor
100
Pulse grenade
Pulse Ammo
4 - La salle baigne dans le noir, j'envoie trois flares, imaginez l'angoisse quand je vois ce truc-là.
5 - Ça valait le coup de sortir, juste pour se prendre la pluie, c'est sûr.
5
Health
049
Armor
081
Pulse grenade
Pulse Ammo
Magazines
000
004
Rounds
005
099
Health
000
Armor
000
Pulse grenade
Pulse Ammo
Magazines
000
051
Rounds
093
050
Armor
000
Napalm
Magazines

humains ont réussi à emprisonner un Predator mais pas pour longtemps, enfin, sauf si vous êtes une tanche, parce que bien entendu, le Predator, c'est vous, et au départ, vous allez devoir vous échapper. La suite n'est que vengeance pour les traitements expérimentaux que ces êtres vous ont fait subir. Vous devriez avoir suffisamment de trophées pour décorer plusieurs cheminées en rentrant chez vous. C'est clair, ça ne suffira pas à calmer votre ire et vous allez ensuite débarquer chez les pauv' petits bonhommes en kaki qui vous ont embêté, alors qu'ils ont déjà pas mal de problèmes avec des bestioles vachement intéressantes, bien plus rapides qu'eux, les Aliens.

J'AI TOUCHÉ L'FOND D'LA PISCINE DANS TON P'TIT PULL MARINE

En entrant dans la peau d'un Alien, vous débarquez au moment où les humains attaquent la ruche Alien et vous allez devoir défendre votre antre. La philosophie de l'Alien est plus floue, il tue par réflexe ou plaisir, c'est bien moins évident que pour le Predator. Quoi qu'il en soit, c'est certainement le personnage le plus atypique du jeu, la sensation qu'on éprouve en jouant le Marine ou le Predator est très différente, elle reste humaine quelque part, l'Alien n'a rien de commun, il ne voit pas de la même manière, sa vision est hémisphérique et sa vitesse de déplacement est telle qu'on en prend plein les mâchoires dès le départ. La prise en main est bien plus délicate qu'avec les deux autres, alors que c'est probablement le plus balaise des trois selon les développeurs.

ÇA VOUS PLAÎT ? C'EST MOI QUI L'AI FAIT !

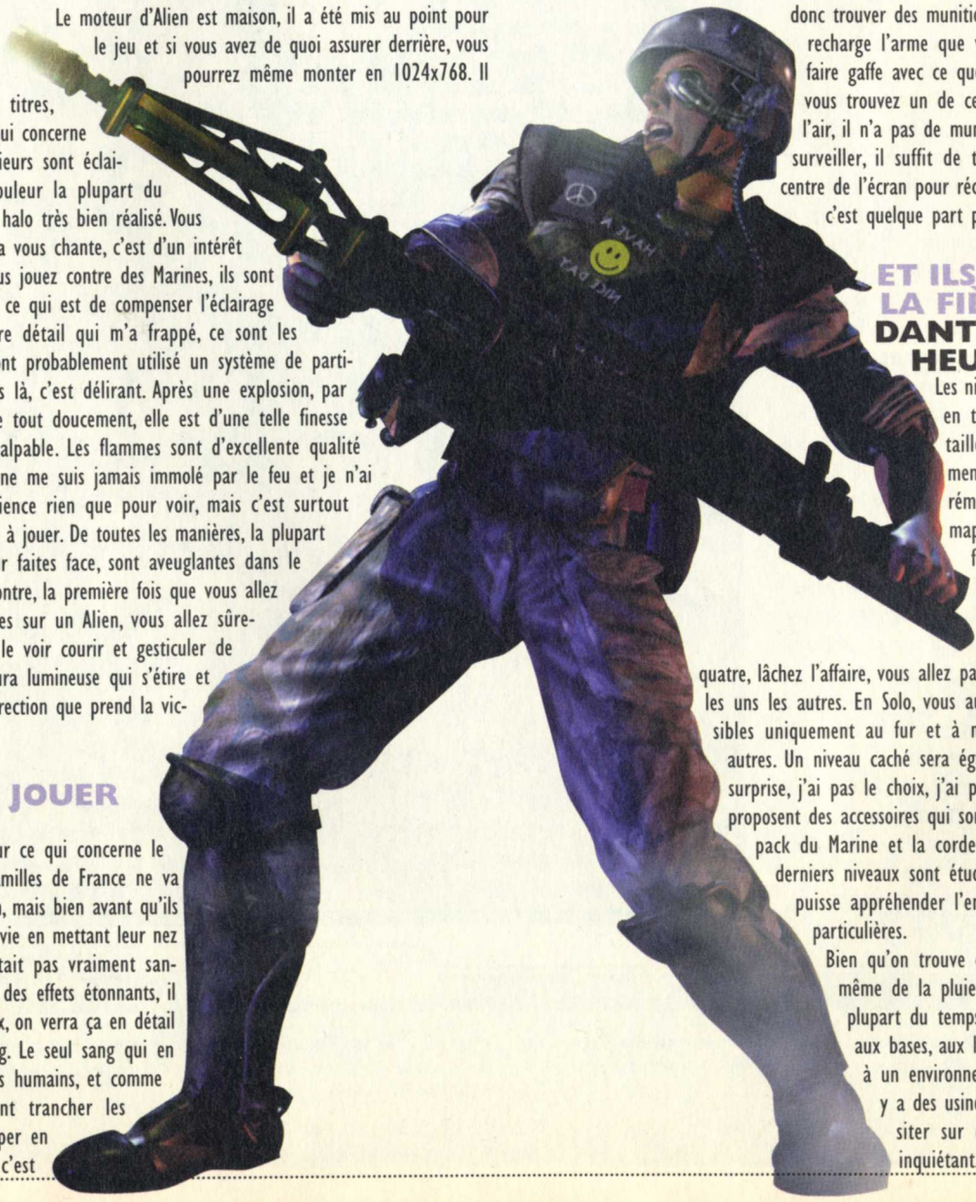
Le moteur d'Alien est maison, il a été mis au point pour le jeu et si vous avez de quoi assurer derrière, vous pourrez même monter en 1024x768. Il est remarquable à plusieurs titres, en particulier pour tout ce qui concerne les éclairages. Tous les intérieurs sont éclairés par des lumières de couleur la plupart du temps. Celles-ci dégagent un halo très bien réalisé. Vous pouvez toutes les casser si ça vous chante, c'est d'un intérêt évident en Multijoueur si vous jouez contre des Marines, ils sont les moins bien équipés pour ce qui est de compenser l'éclairage déficient dans le jeu. L'autre détail qui m'a frappé, ce sont les fumées et les flammes. Ils ont probablement utilisé un système de particules, ça c'est déjà vu, mais là, c'est délirant. Après une explosion, par exemple, la fumée se dissipe tout doucement, elle est d'une telle finesse qu'elle en paraît presque palpable. Les flammes sont d'excellente qualité sauf quand on les subit, je ne me suis jamais immolé par le feu et je n'ai pas envie de tenter l'expérience rien que pour voir, mais c'est surtout hyper gênant pour continuer à jouer. De toutes les manières, la plupart des armes, lorsque vous leur faites face, sont aveuglantes dans le but de vous dérouter. Par contre, la première fois que vous allez vous servir du lance-flammes sur un Alien, vous allez sûrement prendre votre pied à le voir courir et gesticuler de douleur, entouré par une aura lumineuse qui s'étire et change de forme selon la direction que prend la victime. C'est top.

ON VA SE LA JOUER MÉDIÉVAL

Je calme un peu le jeu pour ce qui concerne le côté sanglant dans Alien. Familles de France ne va pas aimer ça, de toute façon, mais bien avant qu'ils cherchent à nous pourrir la vie en mettant leur nez dans nos loisirs, Aliens n'était pas vraiment sanglant. Les armes produisent des effets étonnants, il y a pas mal d'effets spéciaux, on verra ça en détail mais quasiment pas de sang. Le seul sang qui en soit vraiment, c'est celui des humains, et comme ils se font le plus souvent trancher les membres, décapiter ou couper en deux au niveau du tronc, c'est très propre... Enfin, ça ne se traduit pas par des projections de barbaque et de raisiné dans tous les coins. On voit quelques flots sortir des plaies mais rien de bien méchant. Le sang de l'Alien est vert clair et celui du Predator est vert fluo, pas de quoi tourner de l'œil. C'est psychologiquement que vous serez plus traumatisé. En tant que Marine, on peut, à l'aide du Sadar ou des mines, envoyer des morceaux d'extraterrestres partout mais ça n'a rien de choquant, encore une fois, ce n'est pas comme la version "alien" ou zombies au sang vert dans Carmageddon 2.

PAS DE MARIAGE ET TROIS ENTERREMENTS

Bon, enfin, c'est un jeu où le Marine est supposé être le gentil mais où vous n'aurez aucun scrupule à jouer les méchants, c'est clair. Ce choix révolutionne ce qu'on a pu voir jusqu'à présent en matière de Quake-like. À l'exception de Team Fortress, le add-on d'Half-Life (auquel on s'adonne beaucoup beaucoup) réservé au jeu en réseau, rien n'avait été fait en ce sens. Vous prendrez un moment à choisir de passer de l'un à l'autre. Je crois que je préfère le Predator, mais ça n'a rien d'évident. J'aime son côté sophistiqué, la fourberie de son pouvoir d'invisibilité, mais il présente des inconvénients, les recharges qui lui permettent d'alimenter son système de vision et d'armement sont plutôt chiches et même si ses griffes sont très puissantes au corps à corps, on ne survit pas longtemps en se contentant de ça. Il faut ménager sa réserve d'énergie, mais c'est un personnage hyper spectaculaire surtout à rencontrer, ils ne sont pas super nombreux, les Predators, dans le jeu, quand vous en verrez un et même plusieurs en même temps, vous allez pleurer. Le Marine à un armement très étendu, certaines armes cumulent plusieurs fonctions, il faut donc trouver des munitions. En trouvant un pack, celui-ci recharge l'arme que vous avez en main, il faut donc faire gaffe avec ce que vous trimballez au moment où vous trouvez un de ces packs. L'Alien est libre comme l'air, il n'a pas de munitions, juste son niveau de vie à surveiller, il suffit de tuer en ayant sa proie bien au centre de l'écran pour récupérer des points de vie et donc c'est quelque part plus facile à gérer.



ET ILS M'ONT MIS LA FIÈVRE ! PENDANT DES HEURES...

Les niveaux sont très grands, aussi bien en termes de taille générale que de taille des salles. Certains environnements comme chez les Aliens sont carrément délirants, de vrais dédales. Les maps pour multijoueur d'ailleurs sont faites pour des bandes d'au moins huit joueurs. Il y en a des petites moins nombreuses mais la plupart du temps, si vous n'êtes que quatre, lâchez l'affaire, vous allez passer votre temps à vous chercher les uns les autres. En Solo, vous aurez six niveaux plus cinq accessibles uniquement au fur et à mesure que vous finissez les six autres. Un niveau caché sera également présent, je vous laisse la surprise, j'ai pas le choix, j'ai pas fini le jeu... Les cinq derniers proposent des accessoires qui sont absents du reste du jeu, le jetpack du Marine et la corde élastique du Predator. Ces cinq derniers niveaux sont étudiés pour que chaque personnage puisse appréhender l'environnement selon ses aptitudes particulières.

Bien qu'on trouve certains passages en extérieur et même de la pluie, les décors sont quand même la plupart du temps des endroits fermés. On a droit aux bases, aux laboratoires, et comme je le disais à un environnement Alien, très fidèle à Giger. Il y a des usines, on voit des œufs d'Aliens transiter sur des tapis roulants, glups, plutôt inquiétant. Vous rencontrerez également les

"Face Huggers", les Aliens au stade de larve qui se collent au visage et qui vous tuent sans que vous puissiez y faire grand-chose. Lorsque vous explosez des œufs, susceptibles de contenir des Face Huggers, vous attirez presque à coup sûr un Alien s'il y en a un dans le coin. Je le précise au cas où vous n'auriez pas compris, les ennemis sont neuf fois sur dix dans des endroits différents lorsque vous recommencez un passage. Impossible de se détendre dans ces conditions. L'équilibre des forces a posé de gros problèmes aux développeurs, soucieux qu'ils étaient de ne pas déséquilibrer les personnages. En Multijoueur, vous pouvez d'ailleurs paramétrer très finement les conditions de la partie, la présence de certaines armes ou pas, selon l'expérience des joueurs. C'est plutôt bien vu.

QUE LA LUMIÈRE SOIT

On est dans un Quake-Like, donc on avance, on tue, ok. Mais il y a une part de stratégie importante dans A vs P. Les éclairages sont prépondérants, comme je vous le disais. Ils conditionnent carrément votre progression dans le jeu. Si vous êtes un Predator, un éclairage normal vous rendra perceptible aux yeux des humains lorsque vous vous déplacerez en mode Invisible. Si vous êtes un Alien, vous ne pouvez pas échapper aux yeux du Predator, impossible. Même chose à l'inverse. Par contre, vous pouvez vous planquer en tant que Predator ou Alien rien qu'en restant dans l'ombre. Si un Marine n'utilise pas son système d'amplification visuelle (qui est pourri, soit dit en passant) tant il dégrade la vision, il vous percevra éventuellement sur son radar, mais il ne pourra pas vous voir planqué dans l'ombre. Je ne vous parle même pas des scientifiques et autres civils que vous pouvez rencontrer, ils sont paralysés de peur en vous voyant et se mettent à hurler. Alors, comme les hurlements ça énerve, on les tue et pis c'est tout, pas la peine de se planquer pour les tuer. Par contre, un Marine est équipé d'armes surpuissantes. S'approcher en fourbe (Alien) d'un Marine ou zoomer dessus (Predator) pour le sniper, c'est sans problème, mais arriver les griffes dans les poches dans une salle où vous attendent trois ou quatre Marines éveillés, c'est pas du gâteau. Ils ouvrent "la sulfateuse", la mitrailleuse du film, à fond les vannes, espérance de vie : 12 secondes, et encore, vous avez intérêt à bien danser.

Mes craintes quant à l'équilibre des forces selon le "camp" choisi se sont évanouies, mais dans les versions preview c'était chaotique. C'est bien balancé, il y a pas mal d'innovations et un grand charisme lié aux personnages. C'est un jeu très dur, la barre est de plus en plus haut placée dans ce genre de jeux, Aliens n'est pas une exception. On devient oufs à force de jouer sur des bêtas où justement, la difficulté n'est pas encore bien dosée. Mais quoi qu'il en soit, c'est un excellent jeu dans sa catégorie et le mode Multijoueur est très riche avec plein de combinaisons d'équipe et de multiples règles pour gagner. Très peu de jeux font vraiment flipper, celui-là en fait partie, si vous aimez ça, vous en aurez pour votre argent. ***Luis***

LE MARINE

LES ARMES

PULSE RIFLE : C'est la sulfateuse qu'on voit dans le film, le bruitage est identique, ça donne des frissons quand on l'entend pour la première fois. C'est l'arme de base, moins puissante que le smartgun, mais elle peut aussi envoyer des grenades.

SMARTGUN : Il porte bien son nom, smart comme malin puisqu'il s'agit d'une mitrailleuse à visée automatique. On peut toutefois l'utiliser en mode manuel. Elle locke relativement lentement mais vous augmenterez son efficacité en vous tournant vers la cible de votre choix. Une fois qu'elle a acquis la cible, par contre, elle ne la lâche plus.

LANCE-FLAMMES : Génial, très spectaculaire mais à double tranchant, quand vous verrez votre premier Alien enflammé vous foncer dessus et vous mettre le feu à son tour, vous réfléchirez à la distance minimale à respecter pour vous en servir. Bien utilisé, c'est quand même une arme intéressante, dans une salle par exemple, le spectre d'action est très large et sera utile si vous avez plusieurs bestioles en face.

LANCE-GRENADES : No comment, parfait et un vrai couteau suisse puisqu'il permet d'envoyer plusieurs types de grenades, à fragmentation entre autres. Il sert également à poser des mines.

SADAR : Ce lance-missiles/bazooka occupe la moitié de l'écran, évitez donc de vous balader constamment avec, surtout que si vous appuyez sur la détente dans un lieu clos, vous allez y laisser des plumes.

MINIGUN : L'arme la plus balaise du Marine. Le recul la rend imprécise mais on s'en fout, là où ça tape, vous entendrez aïïïeuuuu !

L'ALIEN

SA QUEUE : C'est l'arme fatale, vous pouvez la garder tendue, si je peux m'exprimer ainsi, et prête à frapper très fort, ou infliger un coup rapide juste pour vous dégager.

SES GRIFFES : Les griffes sont comparables à celles du Predator, c'est l'arme à tout faire, vous pouvez porter des coups rapides ou un coup fort. Comme avec la queue.

SA MÂCHOIRE : Elle sort automatiquement dès que vous êtes à proximité d'une proie. En cliquant sur la souris, vous mordez et tuez quasiment du premier coup. C'est de cette manière que vous récupérez des points de vie. Vous pouvez même dépasser votre niveau maximum temporairement. C'est valable également avec les cadavres mais ils rapportent moins d'énergie.

LE PREDATOR

SES GRIFFES : Là, c'est le côté Freddy, les griffes en acier du Predator valent bien celles de l'Alien au corps à corps. Elles servent également à casser les vitres et à éventrer les grilles d'aération.

SON PISTOLET À PLASMA : Une arme originale, elle électrocute la cible et elle est très efficace contre les Aliens. Sur les humains, c'est très marrant, ils se figent et se mettent à trembler avant de s'écrouler au sol.

FUSIL À HARPON : C'est l'arme à sniper par excellence, elle est relativement silencieuse en plus. Attention au recul, il vous empêche de retirer exactement de la même position qu'au premier coup. C'est très déroutant lorsqu'on est en zoom.

PLASMACASTER : C'est l'arme que j'appelle canon d'épaule, elle est très efficace, c'est la plus populaire de l'attirail du Predator, on la voit souvent dans le film. L'importance de la décharge est réglable.

DISQUE : C'est une sorte de boomerang tranchant qui peut être envoyé grâce à la visée automatique ou bien manuellement. S'il a suffisamment d'espace pour manœuvrer, il vous revient dans la main mais sinon, il vous suffit de le rappeler (ça coûte de l'énergie) ou d'aller le chercher tout seul. Il peut couper un ou plusieurs corps en deux, direct.

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : REBELLION SOFTWARE/ELECTRONIC ARTS

92%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

luis : C'est un produit très original, qui change de ce qu'on a habituellement dans le genre. La licence n'est pas un artifice, ce sera peut-être le premier jeu inspiré du cinéma à être réussi.

François : Le seul truc qui me gêne, c'est la difficulté un peu excessive. Mais l'ensemble du jeu est fait de telle manière que ça reste motivant. En tout cas, une chose est sûre, la durée de vie est bonne.

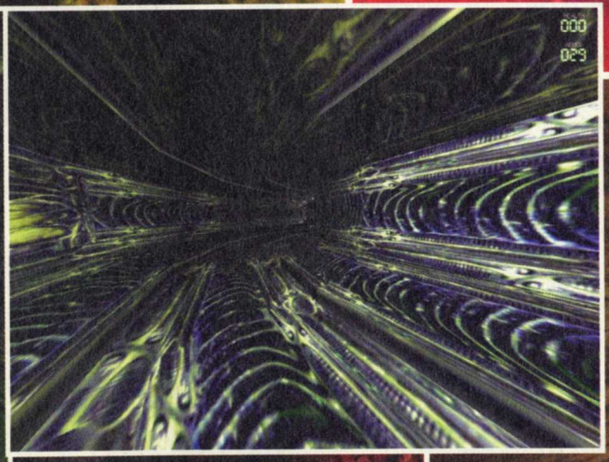
+ L'AMBIANCE, LES EFFETS SPÉCIAUX. LE CÔTÉ OMBRE ET LUMIÈRE DANS LES DÉCORS, ÇA GÊNE UN PEU AU DÉPART, MAIS C'EST TRÈS BIEN RÉALISÉ.

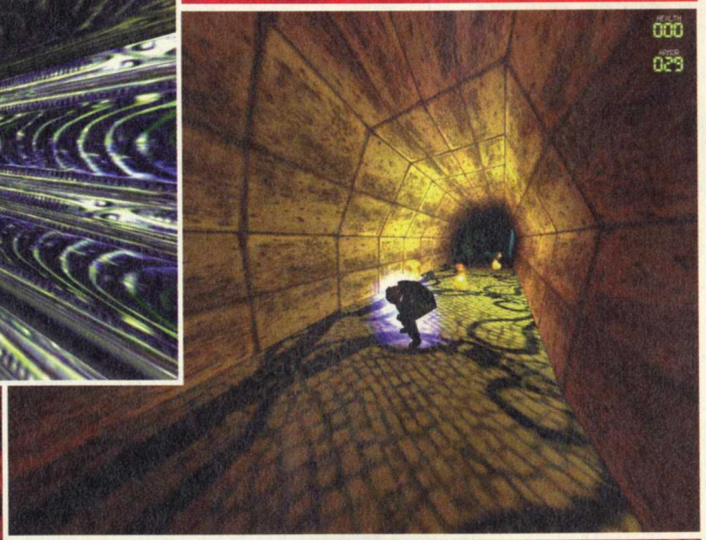
- LA DIFFICULTÉ. LA PRISE EN MAIN UN PEU DÉROUTANTE QUAND ON CHANGE DE PERSONNAGE. RIEN DE BIEN MÉCHANT EN SOMME.

Health
000
Armor
000
Napalm
Magazines
050
Rounds
035

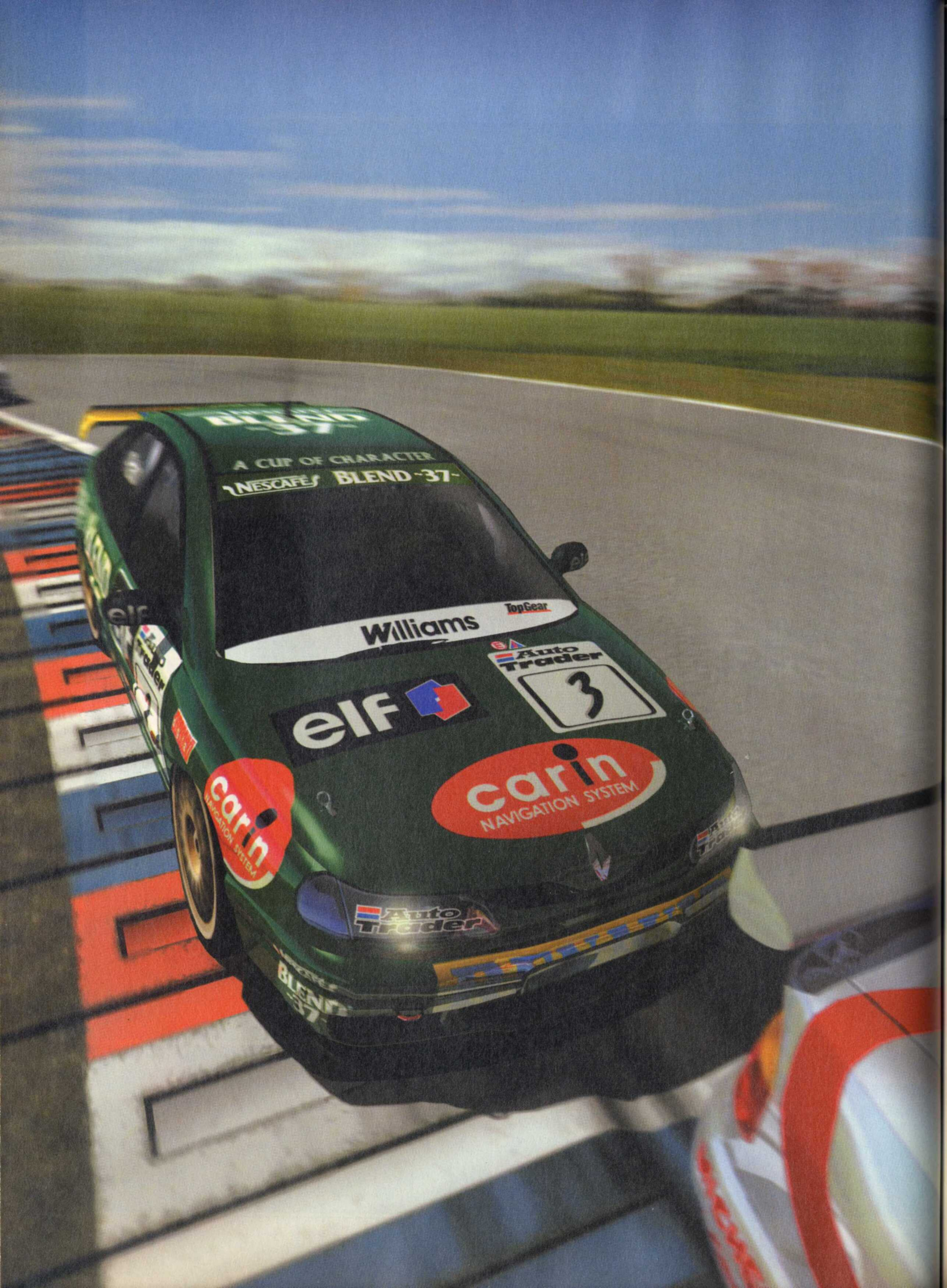
Pulse grenad
Magazines
000

me : 03:00:30
Armor
053
Pulse grenade
Pulse Amm
Magazines
Magazines
Rounds
Rounds


000
029


000
029

ime : 02:52:40
08



Codemasters At Work

FO

sur un c
pilotes e
ou BTCC)
second é

ALOR

Comme c
rapport à
décos off
Plus inté
il s'agit d
des cours
caractéris
dompter
ment. Ces
celle du
quelques
Le "plus"
circuits d
tourner
tronçons
voitures,

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD

COURSE
MINIMUM: PENTIUM 200
CONSEILLÉ: PENTIUM II 233
4 JOUEURS
16 JOUEURS
16 JOUEURS
direct3D

Codemasters At Work

TOCA TOURING CARS 2

CODEMASTERS, PASSÉE MAÎTRE DANS LA SIMULATION AUTOMOBILE AVEC UN MOTEUR PHYSIQUE INCROYABLE, SE RAPPELLE À NOS BONS SOUVENIRS AVEC LA SUITE DE TOCA, À SAVOIR TOCA 2. PLUS QU'UNE SUITE, C'EST UN NOUVEAU JEU, ENCORE PLUS BEAU, AVEC DE NOUVEAUX CIRCUITS, DE NOUVELLES VOITURES ET TOUJOURS PLUS DE PLAISIR.

FORTE de son succès avec TOCA, premier du nom, Codemasters nous livre ici la nouvelle mouture : TOCA 2. Comment faire une suite à un jeu basé sur un championnat automobile ? Plutôt que de se contenter de remettre à jour les écuries et pilotes engagés dans le championnat anglais de supertourisme (British Touring Car Championship ou BTCC), Codemasters en a profité pour glisser quelques nouveautés qui renouvellent l'intérêt du second épisode.

ALORS, KOA D'NEUF ?

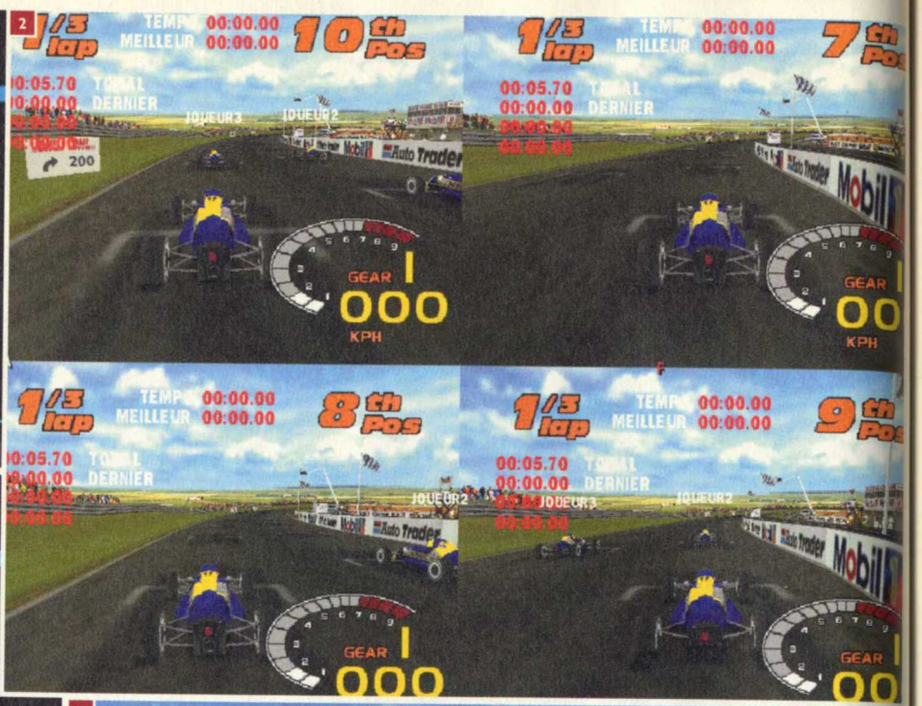
Comme cela se doit, les écuries et pilotes engagés pour le championnat ont été remis à jour par rapport à la version précédente. On retrouve ainsi les nouvelles autos et leurs équipages avec les décos officielles : Audi, Vauxhall (Opel anglais), Ford, Volvo, Renault, Peugeot, Honda et Nissan.

Plus intéressant que ce minimum syndical, un nouveau championnat est présent dans le jeu. En fait il s'agit des courses, organisées sur les circuits les jours de BTCC. Ces courses sont ce qu'on appelle des courses "monotype". C'est-à-dire que tout le monde possède la même voiture avec les mêmes caractéristiques techniques et dont les performances ne diffèrent que par l'aptitude du pilote à dompter sa machine. En fait, il s'agit de vraies bourres comme on n'en voit plus que très rarement. Ces courses sont en fait là pour faire passer le temps entre deux cessions de la vraie course, celle du TOCA. On retrouve ainsi une Ford Fiesta, une formule Ford, une Jag' XJ220, une TVR, et quelques autres bombes ou trottinettes (vous comprendrez en lisant l'encadré sur les voitures).

Le "plus" produit se situe également au niveau de la quantité des circuits. En effet, outre les huit circuits du championnat, vous aurez droit à quelque dix circuits bonus sur lesquels vous pourrez tourner en mode Course ! Parmi ces derniers, des tracés originaux, des circuits remaniés et des tronçons de la piste d'essai. Au total, donc, trois niveaux de difficulté, dix-huit circuits et quinze voitures, je vous laisse présager de la durée de vie du jeu…

1

2



3

4

5

1 - Tous les virages du jeu sont ainsi décortiqués !
2 - Vous avez la possibilité de jouer à 4 sur un écran, c'est assez rare pour être signalé.
3 - Des informations sont disponibles pour tous les équipages et leurs machines.
4 - Avec la groupe C, c'est de la folie à l'état pur : des Watts à ne plus savoir qu'en faire.
5 - Je crois qu'ils ne payent pas le lens flare chez Codemasters.
6 - Voici LA voiture du jeu : la Nissan (c'est la meilleure).
7 - Sur sol humide, le pilotage est bien différent : ça glisse.
8 - Plus corde, c'est trop ! On peut même voir le pilote animé en 3D DANS la voiture !

6

7

8

Le choix de l'embarras

Outre le "Championnat" proprement dit, vous avez à votre disposition les modes "Challenge", "Championnat voitures de sport" (monotype), "Courses simples", "Courses contre la montre", "Réseau" ou, enfin la possibilité d'utiliser la "piste d'entraînement". Les courses se déroulent selon trois niveaux de difficulté, qui permettent réellement de sentir une progression dans les performances.

Le championnat TOCA compte ainsi vingt-six manches si on totalise ces trois niveaux. Sur chaque circuit se déroulent deux manches : une course rapide de trois, quatre tours et une plus longue, en général un bonne dizaine de tours, avec arrêt au stand obligatoire. Cet arrêt au stand fait partie du nouveau règlement et permet ainsi de rajouter un peu de piment à la course, et accessoirement de changer de pneus et réparer les quelques dégâts causés par un freinage tardif… Il est alors possible de changer le type de pneus, en s'adaptant aux conditions atmosphériques du moment (pluie, sec, ou humide). Il faut, à chaque manche, récolter les points suffisants pour passer à l'épreuve suivante, sous peine de devoir recommencer le championnat.

Le mode "Challenge" reprend largement le jeu d'arcade typique, avec des check points à passer dans un temps limite. Le reste se déroule de la manière qu'un mini championnat. Le mode "Championnat de voitures de sport" débute avec des courses de Ford Fiesta, puis de Formule Ford. Pour avoir accès aux championnats suivants, il faut récolter les points nécessaires. Les différents types de voitures se débloquent alors au fur et à mesure de votre progression.

Les "courses uniques" peuvent avoir lieu sur n'importe quel circuit (même les circuits bonus), tout comme les "Contre la montre". Vous devez dans ce dernier mode vous battre contre un "Ghost", qui malheureusement est un peu trop présent à l'écran et peut ainsi masquer la vue. La piste d'entraînement est quant à elle fort sympathique, avec différents tracés : court, long, carré, bout de droit, piste poussiéreuse, espace de pratique du demi-tour au frein à main, ovale… Bref, tout pour apprendre à maîtriser sa voiture.

Ainsi, les différents modes de courses qui vous sont proposés sont très divers, assurant au jeu une très bonne longévité, sans pour autant avoir l'impression de toujours faire la même chose. Le championnat monotype semble donc être une bénédiction pour TOCA 2, qui justifie par là son existence auprès des possesseurs du premier épisode.

Les circuits de TOCA 2

Avec les huit circuits du BTCC, cela aurait été un peu juste. Heureusement, il y a dix circuits bonus, avec de belles surprises, des circuits en ville, avec plusieurs chemins possibles, vallonnés, sur la piste d'essai. Bref, de quoi s'amuser de longues heures, dans des décors vraiment sympathiques et tout à fait propices au tirage de bourre. Juste ce qu'on demandait.

Les vues de TOCA 2

Différentes vues sont dispos, avec les traditionnelles vues extérieures proche et lointaine, la vue de pare-chocs, de capot, et deux vues intérieures magnifiquement réalisées, mais fort peu pratiques en termes de pilotage… Mais c'est sympa d'y avoir pensé. Pour les pinailleurs : oui l'essuie-glace bouge quand il pleut !

Les voitures de TOCA 2

Aux huit voitures disponibles dans le championnat classique, viennent s'ajouter sept autres véhicules disponibles depuis le championnat de voitures monotype. On trouve alors une Ford Fiesta, sympa, mais campagnarde, une Formule Ford, un peu délicate mais forte en sensations, une Jaguar XJ 220 qui va bien vite, une Lister Strom genre groupe C… ça envoie grâââve, une AC Super Blower d'époque…, une Grinnall Scorpion, une voiture à 3 roues (vous pouvez pas comprendre, c'est anglais) et, enfin, une TVR, un bonheur de propulsion. Soit au total quinze voitures avec quinze comportements totalement différents. Un très beau travail de modèle physique.

Et j'le branche où, le quatrième pad ?

Un point, sur lequel Codemasters a fait très fort, c'est le mode Multijoueur. Lâchement abandonné par les développeurs par manque de client, et allègrement remplacé par le mode "Réseau", le mode Multijoueur de TOCA 2 est franchement excellent. On peut ainsi jouer jusqu'à quatre en même temps avec écran splitté, en quatre ! Bon, il faut un gros écran, mais c'est bien d'y avoir pensé. Reste juste un détail, les commandes : à quatre sur un clavier, ça le fait moyennement, reste la solution des pads, genre Microsoft, qui se connectent les uns sur les autres. Mais à part ce détail, c'est vraiment sympa.

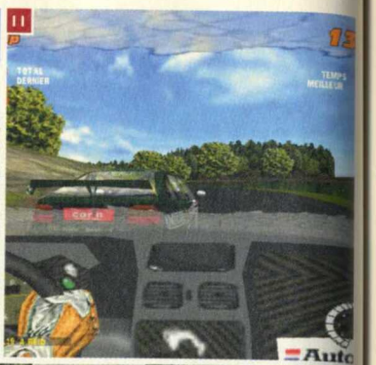
Il n'en reste pas moins que le mode Réseau est également présent avec tous les protocoles courants (TCP/IP, IPX, Net, Câble). Il sera possible de jouer jusqu'à seize pour recréer un vraie course de BTCC. À quand le championnat en entier ?

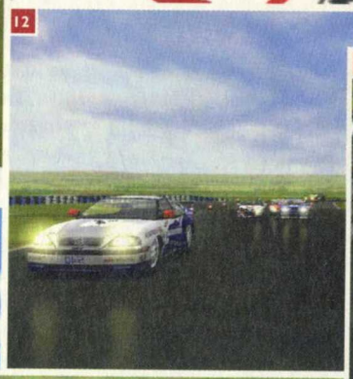
La soluce dans le jeu…

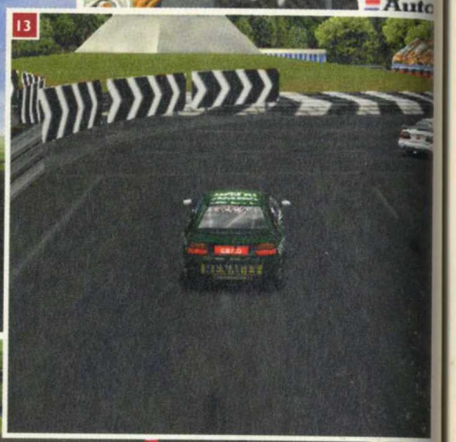
Comme dans tout bon jeu qui se respecte, il y a des plus produits. Ici, vous avez droit à l'ensemble des voitures du plateau (un peu comme des fromages, mais qui sentent bon l'essence…), avec caractéristiques techniques à l'appui, ainsi qu'une fiche détaillée de chaque pilote. Mais là où ça devient fort, c'est que tous les circuits du championnat sont également détaillés ; mais quand je dis détaillés… chaque virage d'un circuit est schématisé et accompagné de conseils de trajectoire ! En consultant ainsi toutes ces indications, vous pourrez apprendre chaque trajectoire idéale avant de poser la roue sur le bitume : et là paf, le chrono ! Direct la pole.

Simulation ou arcade ?

La question ne se pose même pas ! Codemasters possède sans doute un des meilleurs moteurs physiques du marché et sait parfaitement l'exploiter dans un jeu de course automobile. TOCA 2, comme son prédécesseur, est donc purement orienté simulation, mais sans le côté mise au point qui fait souvent fuir les non initiés. Ici, pas de grosse prise de tête. Il vous sera tout de même possible de régler quelques détails, comme l'étagement de la boîte de vitesses, la répartition du frein, l'incidence de l'aileron, les pneus et enfin, la dureté des suspensions. Ces quelques réglages suffisent amplement à adapter le comportement de votre voiture aux conditions de piste (ou de







9 - *Les petits plots sont là pour vous indiquer les points de corde des virages.*
10 - *Des fois, des petits rigolos, vous accompagneront dans l'herbe, juste pour faire chier.*
11 - *J'ai touché un chat avec un casque....*
12 - *Sur piste humide, il faut allumer ses phares, et c'est beau.*
13 - *Un circuit bonus avec un rond-point et une statue. Pourquoi pas ?*
14 - *Les voitures sont tout de même très belles (même avec peu de reflets).*
15 - *Le pare-soleil bas, comme sur les vraies, avec l'essuie-glace en action lorsqu'il pleut.*
16 - *Un joli décor dans un moment d'égarement.*

pilote…). L'essentiel est là et l'incidence sur le pilotage est assez sensible pour que chacun soit en mesure de comprendre ce que le réglage a changé sur la voiture.
Le moteur physique est ainsi fait que l'on sent parfaitement la voiture et que chaque mouvement de caisse est parfaitement réaliste et correspond parfaitement à ce qui se passerait dans une situation réelle. Bien sûr, la contrepartie est qu'il faut réellement piloter sa voiture et qu'une conduite dans le style "Arcade" ne conviendra absolument pas. Néanmoins, tous les amoureux du pilotage seront pleinement comblés avec des sensations véritablement excellentes. Il faut tout de même insister sur une certaine difficulté, justement due à la précision du moteur physique des voitures. Ainsi, dès que vous mettez une roue dans l'herbe en plein appui, inutile de vous dire que la voiture se retourne immédiatement, sans aucune possibilité de rattrapage. Pour ce qui est des survirages sur le bitume, il est tout à fait possible de rattraper la voiture sans pour autant maîtriser parfaitement les techniques de pilotage. Sur le mouillé, en revanche, l'adhérence est bien plus précaire et nécessitera toute votre attention et votre finesse légendaire… Ne comptez pas trop sur les passages en force, ou les freinages en appui dans les courbes. Non, vraiment pas la peine ! TOCA 2 est donc un véritable bonheur pour tous les amateurs de sports mécaniques et les fanas du temps au tour. Il vous est ainsi possible d'enchaîner les tours pour aller toujours plus vite en sachant parfaitement là où vous pouvez gagner du temps. La reproductibilité des trajectoires est parfaite et permet de se faire grand plaisir.
Il est à noter que chaque modèle de voiture bénéficie d'un comportement qui lui est propre (comme pour les voitures bonus), et qu'il faut adapter son pilotage en conséquence. À propos, le son des voitures est lui aussi différent avec des variantes moteur ET transmission. Vous y croyez, vous ? Franchement le travail sur les modèles de voiture est vraiment récompensé par les sensations et l'immersion totale que l'on obtient au volant de ces engins.

Mais, c'est "beau", ou bien ?

Si la grosse qualité des jeux de courses Codemasters est le moteur physique, le petit défaut est le moteur graphique. Bien qu'amélioré par rapport au premier épisode, celui de TOCA 2 reste encore perfectible. Non pas que ce soit laid, loin de là, mais cela aurait pu être encore plus beau… L'effet visuel est malgré tout excellent, avec une bonne impression de vitesse ; mais c'est en s'approchant des barrières et autres arbres, que l'on réalise que les textures sont "limite". Vous allez me dire que l'on est censé rester sur la piste (et là, forcément, tout est beau), mais bon, c'est ce genre de petits détails qui font d'un excellent jeu un jeu exceptionnel… Pour avoir droit à tous les détails à fond, sans clipping, avec toutes les options et en 1024x768 (voire plus…) vous avez intérêt à être équipé d'une bonne machine et de la carte qui va avec (genre PII 300 min, Banshee ou TNT). Néanmoins, de nombreuses options graphiques sont là pour essayer de trouver le meilleur compromis entre performance et qualité d'affichage (rétroviseur, distance de clipping, résolution, détails, lissage,…). C'est tout de même préférable car tout le monde ne dispose pas d'une machine de course.

Pour ce qui est de la représentation des voitures, on peut regretter un manque de reflets sur les carrosseries. Sans tomber dans l'excès de certains (notamment Peugeot Grand Touring, pour ne pas le citer, où les voitures semblent recouvertes d'un vernis...), il aurait été fort sympathique de voir quelques reflets par-ci par-là, histoire d'embellir les replays. Mais bon, les voitures étant reproduites très fidèlement, le manque n'est pas si terrible. Un gros point fort cependant : la déformation des voitures. Codemasters est un des rares développeurs à obtenir l'autorisation des constructeurs concernant la détérioration des véhicules sous licence. On peut ainsi voir les capots se plier, les ailes tomber, les pare-brise se briser sous l'impact des chocs inhérents à un pilotage digne de ce nom, au milieu d'une meute de tarés prêts à tout pour vous passer.

Le bonheur c'est simple comme un coup de volant.

Si TOCA est tout à fait jouable et plaisant au clavier, il n'en reste pas moins que le volant a rarement pris autant d'importance qu'ici. En effet, le comportement des voitures fait que vous êtes amené en mode "Numérique" à donner une succession de petits coups afin de faire tourner la voiture sans la brusquer et par là-même la jeter dans le fossé ! L'idéal est alors de piloter avec un volant (Force Feed back, si possible). Le côté analogique prend alors tout son sens, avec un dosage on ne peut plus précis de la trajectoire et le maintien de la courbure désirée. Il est alors possible de réellement se croire au volant d'un de ces engins. Le paramétrage du Force Feedback est vraiment exemplaire et devrait servir de leçon à pas mal de développeurs. Un régal, lorsque la voiture passe sur les vibreurs, le volant vibre, la direction se durcit avec la vitesse, sur l'herbe, ou lorsque la voiture dérape, le volant devient totalement libre. Bref, toutes les sensations que l'on peut avoir les mains posées sur un véritable volant sont parfaitement retransmises dans le jeu. Franchement, si vous avez les moyens et TOCA 2, mais alors franchement, courez acheter un volant Force Feedback. C'est simple.

Je crois que je suis amoureux…

TOCA 2 est donc un excellent jeu pour tous les amoureux du pilotage. Ne vous attendez pas à un pur jeu d'arcade où l'on "soude" du début à la fin d'un circuit, vous seriez très déçu. Sachez tout de même qu'il est inutile d'avoir été monitrice d'auto-école pour maîtriser les monstres (je ne dis pas ça gratuitement, mais à la rédac' on a un spécimen (d'ex-monitrice, pas de monstre), eh ben, ça avait pas l'air de lui servir…). Le plaisir et la satisfaction que l'on retire d'une bonne course ne sont pour l'instant égalés dans aucun autre jeu (à mon goût, hein, parce qu'il y en a qui diront toujours, que Grand Prix Legends est le meilleur, alors que bon…). Codemasters tient un moteur physique tout à fait excellent ; manque juste une pointe de vie dans les décors, une IA un tantinet meilleure, et je crois qu'on aurait le jeu parfait. Mais bon, pour l'instant c'est TOCA 2 ou rien ! ***François***

Développeur - Distributeur : Codemasters

89%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

François : Tout le monde à la rédac' me prend pour un malade mental, il faut dire… Mais quand je suis au volant de ma Nissan, rien ne peut plus m'atteindre (sauf peut-être l'arrivée d'une pizza 4 fromages). Je passe mon temps sur TOCA 2 et j'aime ça. Voilà, ça veut tout dire.

Iuis : Le comportement des voitures est très réaliste, c'est dommage qu'elles aient une "légère" tendance au survirage, mais on s'y fait très vite. Pour une fois, la diversité des modèles est sensible et le plaisir de jeu incomparable.

(+) LES SENSATIONS MONSTRUEUSES, LA DIVERSITÉ DES VOITURES, LE RESPECT DES TRACÉS.

(-) LES GRAPHISMES PERFECTIBLES, UN COMPORTEMENT ASSEZ POINTU (MAIS FAUT SAVOIR CE QU'ON VEUT), LES ADVERSAIRES TOUJOURS NEUNEUS…

ABONNEZ-VOUS ET RECEVEZ DES JEUX EN CADEAU

3 MAGAZINES EN 1

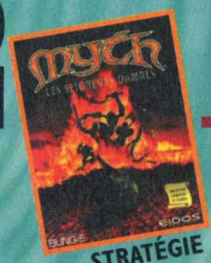
+ L'ACTUALITÉ DES JEUX (TESTS, PREVIEWS, DOSSIERS...)
+ DES SOLUTIONS ET DES ATUCES
+ 1 MAGAZINE INTERACTIF EN VIDÉO SUR CD-ROM

INCROYABLE !

1 AN D'ABONNEMENT À PC SOLUCES (SOIT 11 NUMÉROS)

299F AU LIEU DE ~~429F~~ (130F D'ÉCONOMIE)

EN CADEAU, MYTH + UNDER A KILLING MOON
+ 1 TROISIÈME JEU À CHOISIR*



STRATÉGIE

+

AVENTURE

+

Au choix :
- THUNDERHAWK 2
- ou MACHINE HUNTER
- ou CONQUEST EARTH

OFFRE DÉCOUVERTE

99F RECEVEZ LES 3 PROCHAINS NUMÉROS DE PC SOLUCES

EN CADEAU, 1 JEU*

CHOISISSEZ VOTRE CADEAU PARMI LES 5 JEUX*

ARCADE

ACTION)

STRATÉGIE

STRATÉGIE

AVENTURE

* Dans la limite des stocks disponibles

Nouveau : choisissez le prélèvement automatique (page 68)

IL N'EST PAS TROP TARD

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES NI LES ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES. (N[OS] 4 À 24, LES NUMÉROS 1, 2, 3, 8, 9, 13 ÉTANT ÉPUISÉS). POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS : 3615 CODE PCSOLUCES*, RUBRIQUE «MAGAZINE» OU SUR INTERNET : HTTP://WWW.PCSOLUCES.COM

THE LAST RESORT	10
AFTERLIFE	7
AGE OF EMPIRES	14, BO2
AGE OF EMPIRES : THE RISE OF ROME	21
ALERTE ROUGE : MIS. TAIGA	12
ALONE IN THE DARK	BO1
ALONE IN THE DARK 2	BO1
ALONE IN THE DARK 3	BO1
ATLANTIS	11, BO2
BALDUR'S GATE (1ÈRE PARTIE)	23
BALDUR'S GATE (2ÈME PARTIE ET FIN)	24
BAD MOJO	4
BATTLEZONE	17
BLACK DAHLIA	17
BLADE RUNNER (1ÈRE PARTIE)	14
BLADE RUNNER (2E PARTIE)	15
BLADE RUNNER (3E PARTIE)	16
BLADE RUNNER	BO3
BRAINDEAD 13	BO1
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	16
CAESAR II	21, BO1
CAESAR III	BO4
CARMAGEDDON	12, BO3
CARMAGEDDON 2 (1ÈRE PARTIE)	23
CARMAGEDDON 2 (2ÈME PARTIE ET FIN)	24
CHINE	20, BO4
CIVILIZATION 2	5
COMANCHE 3	12
COMMANDOS (1ÈRE PARTIE)	17
COMMANDOS (2E PARTIE)	18
COMMANDOS	BO3
COMMAND & CONQ. : OPÉ. SURVIE	4
CONGO	4, BO1
CONSTRUCTOR	15
COUPE DU MONDE 98	18, BO3
CRÉATURES	BO1
CRÉATURES II	21, BO4
CROISADES	16
CRUSADER : NO REM. (1ÈRE PARTIE)	4
CRUSADER : NO REM. (2E PARTIE)	5
CURSE OF ENCHANTIA	5
CYBERIA 2	7
CYCLONE	12
D	4, BO1
DAGGERFALL	10
DAR EYE	BO2
DEUS	16
DIABLO	10
DISCWORLD	5
DRAGON LORE	BO1
DRAGON LORE 2	10, BO2
DUKE NUKEM 3D	7
DUKE NUKEM 3D (2E PARTIE)	7
DUNE 2	4
DUNE 2000	20, BO4
DUNGEON KEEPER	12, BO3
ÉGYPTE 1156 AV.	15, BO3
EVIDENCE	BO1
F1 GRAND PRIX 2	BO2
F1 RACING SIMULATION	15, BO3
FABLE	10
FADE TO BLACK	BO1
FALLOUT	16, BO3
FALLOUT 2	146
FEEBLES FIBLES	17
FIFA EN ROUTE POUR LA COUPE DU M. 98	15
FINAL FANTASY VII (1ÈRE PARTIE)	19
FINAL FANTASY VII (2E PARTIE)	20
FINAL FANTASY 7	BO3
FLIGHT UNLIMITED	16
FRANKENSTEIN	BO1
FULL THROTTLE	5, BO2
GABRIEL KNIGHT2	BO1
GOBLIINS 2	BO1
GOBLIINS 3	BO1
GOLDEN GATE KILLER	BO1
GRIM FANDANGO	21, BO4
HALF LIFE	22, BO4
HALF LIFE /WORLDCRAFT (1E PART.)	24
HALF LIFE /WORLDCRAFT(2E PART. / FIN)	25
HARVESTER	BO1
HEART OF DARKNESS	18, BO3
HERETIC II	24
HEROES OF MIGHT & M. 2	12, BO2
HEXEN 2	19
INDIANA JONES & THE FATE OF A.	BO1
INTERSTATE 76	12
ISHAR 3	BO1
JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2	15, BO4
JOURNEYMAN PROJECT 3	16
KING'S QUEST	5
KING'S QUEST 7	BO1
LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS	10
LANDS OF LORE	BO4
LANDS OF LORE 2 (2E PARTIE)	14
LEGEND OF KYRANDIA 2	4
LEGEND OF KYRANDIA 3	4
LEISURE SUIT LARRY 1	5
LEISURE SUIT LARRY 5	7
LEISURE SUIT LARRY 7	BO2
L'ENIGME DE MAÎTRE LU	BO1
LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL	BO2
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	7, BO2
LES GUIGNOLS DE L'INFO	BO2
LES VISITEURS	16, BO3
LIGHT HOUSE	BO3
LITTLE BIG ADVENTURE	5
LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PARTIE1),	12
(PARTIES 1 ET 2)	BO2
LOOM	BO1
LOST EDEN	BO1, BO2
LOST IN TIME 1	BO1
LOST IN TIME 2	BO1
MAGIC THE GATHERING	10
MDK	11
MIGHT AND MAGIC 6 (1ÈRE PARTIE)	18
MIGHT AND MAGIC 6 (2E PARTIE)	19
MIGHT & MAGIC 6	BO3
MONKEY ISLAND	BO3
MONKEY ISLAND 2	BO3
MOTO RACER	15
MYST	BO1
NEED FOR SPEED 3	20, BO4
NORMALITY	5
OUTLAWS	11
PHANTASMAGORIA	BO1
PHANTASMAGORIA 2	BO3
POD	10
POLICE QUEST SWAT	7
POPULOUS III (1ÈRE PARTIE)	21
POPULOUS III (2E PARTIE ET FIN)	22
QUAKE	7
QUAKE 2	15
RAINBOW 6	25
RAMA	BO4
RAYMAN (2E PARTIE)	4
RED BARON 2	16
REDLINE RACER	17
REDNECK RAMPAGE	11
RING : L'ANNEAU DES NIBELUNGEN	21, BO4
RIVAL REALMS	25
RIVEN	BO2
ROBINSON'S REQUIEM	16
SANITARIUM	23
SAM & MAX	BO1
SECRET MISSION	5
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	4
SHERLOCK HOLMES	10
SHIVERS	BO1
SIM CITY 2000	BO4
SIM CITY 3000	25
SPACE QUEST	5
SPACE QUEST VI	BO1
SPEED BUSTER (GUIDE)	23
SPYCRAFT	BO1
STARCRAFT (GUIDE)	16
STARCRAFT (1ÈRE PARTIE)	17
STARCRAFT (2E PARTIE)	18
TEX MURPHY OVERSEER	25
THE 11TH HOUR	BO1
THE 7TH GUEST	4
THE CURSE OF MONKEY ISLAND	14, BO2
THE CURSE OF THE MONKEY	BO3
THE DIG	BO1
THE LAST EXPRESS	11
THE NEED FOR SPEED 2	11
THE PANDORA DIRECTIVE	12,BO2
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	2,BO1
THE SETTLERS 2	7
THE SETTLERS III (GUIDE)	23
THEME HOSPITAL	11
TIME WARRIORS	11
TITANIC	12, BO4
TOMB RAIDER NIVEAUX VERS. LONGUE	16
TOMB RAIDER	BO2
TOMB RAIDER II	14, BO2
TOMB RAIDER III (1E PARTIE)	21
TOMB RAIDER III (2E PARTIE ET FIN)	22
TOMB RAIDER III (NIVEAU SECRET & ASTUCES)	23
TOMB RAIDER III	BO4
TOTAL ANNIHILATION (2E PARTIE)	14
UNDER A KILLING MOON	5, BO2
UNREAL (GUIDE)	17
UNREAL (1ÈRE PARTIE)	18
UNREAL (2E PARTIE ET FIN)	19
UNREAL	BO3
URBAN ASSAULT	19
VERSAILLES	BO2
VIRTUA FIGHTER	7
WARWIND	BO1
WING COMMANDER IV	BO2
WING COMMANDER PROPHECY	15, BO3
WORMS	4
X-COM APOCALYPSE	12
X-FILES THE GAME	20, BO3
X-WING VS TIE FIGHTER	11
Z	7
ZORK GRAND INQUISITOR	15, BO3
ZORK NEMESIS	7, BO2
ZORK GRAND INQUISITOR	20

(*) BO = BEST OF PC SOLUCES

Nouveau ! Commandez directement vos magazines sur Internet, par téléphone ou minitel, et réglez par carte bancaire. Sur Internet : http://www.pcsoluces.com

Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PC SOLUCES* *3615 et 3668 : 2,23 F/min

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING, 6, bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 1 AN (11 NUMÉROS), **AU PRIX DE 299 F** (*), PORT INCLUS.

JE RECEVRAI EN CADEAU **MYTH, UNDER A KILLING MOON** ET JE CHOISIS :

❑THUNDERHAWK 2 ❑CONQUEST EARTH ❑MACHINE HUNTER

* Offre valable jusqu'au 31/05/99 dans la limite des stocks disponibles.

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 3 MOIS (3 NUMÉROS), **AU PRIX DE 99 F** (*), PORT INCLUS.

JE RECEVRAI EN CADEAU **UN JEU** :

❑THUNDERHAWK 2 ❑MACHINE UNTER ❑CONQUEST EARTH ❑MYTH ❑UNDER A KILLING MOON

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE N°❑4 ❑5 ❑7 ❑10 ❑11 ❑12 ❑14 ❑15 ❑16 ❑17 ❑18 ❑19 ❑20 ❑21 ❑22 ❑23 ❑24 ❑25 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 49 F**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE HORS-SÉRIE : ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 1**» - ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 3**» - ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 4**» **AU PRIX DE 49 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 2**» AVEC SON JEU COMPLET BUD TUCKER POUR PC CD-ROM **AU PRIX DE 59 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

NOM : PRÉNOM : ÂGE :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires (59 F) ; abonnement 3 mois, 30 F supplémentaires (129 F), abonnement 1 an, 100 F supplémentaires (399 F) par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 33 1 41 06 44 44.

CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

❑CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD

STRATÉGIE | MINIMUM: PENTIUM 133 | CONSEILLÉ: PENTIUM 166 | 6 JOUEURS | 6 JOUEURS

COMMANDOS

LE SENS DU DEVOIR

LES VINGT MISSIONS DE "DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES" N'AVAIENT PAS VRAIMENT ÉTÉ UNE SINÉCURE POUR LES JOUEURS. COMBIEN DE «ALARM» ONT RÉSONNÉ DANS LES ENCEINTES DE NOS PC AVANT D'EN VOIR LE BOUT ! LE JEU AYANT CONNU UN SUCCÈS MÉRITÉ, UNE SUITE QUI N'EN EST PAS VRAIMENT UNE VOUS PROPOSE DE RECHAUSSER LES RANGERS POUR HUIT NOUVELLES MISSIONS CONTRE LES ARMÉES DU REICH.

«Le Sens du devoir» n'est pas un add-on tel qu'on le définit habituellement car il n'a pas besoin de Commandos pour fonctionner. Ce n'est pas non plus une suite puisqu'il en reprend le moteur, simplement agrémenté des modifications du patch 1.1 (fin de la mission dès la mort d'un de vos hommes, portrait teinté de rouge afin de repérer le commando qui se fait canarder et portée du harpon améliorée). Dans les faits, Commandos SDD sera essentiellement destiné aux fans du premier avides de nouvelles aventures. En effet, même avec la présence d'un mode «Facile», le jeu est toujours aussi difficile et demande un timing quasi parfait et des trésors de patience. Les nouveaux venus seront rebutés par les morts fréquentes et l'alarme donnée à la moindre erreur, d'autant plus qu'il n'y a pas de mission de mise en condition comme précédemment. Dès le début, vous êtes dans la cage aux fauves, avant d'y être véritablement au sens propre dans la seconde mission. En fait, les différences entre les deux niveaux de difficulté se situent dans le positionnement des gardes allemands, le mode «Facile» devant vous offrir un parcours moins surveillé. Moi, je veux bien mais il aurait fallu appeler les niveaux «Très difficile» et «Bon courage, mec, on est avec toi mais passe devant».

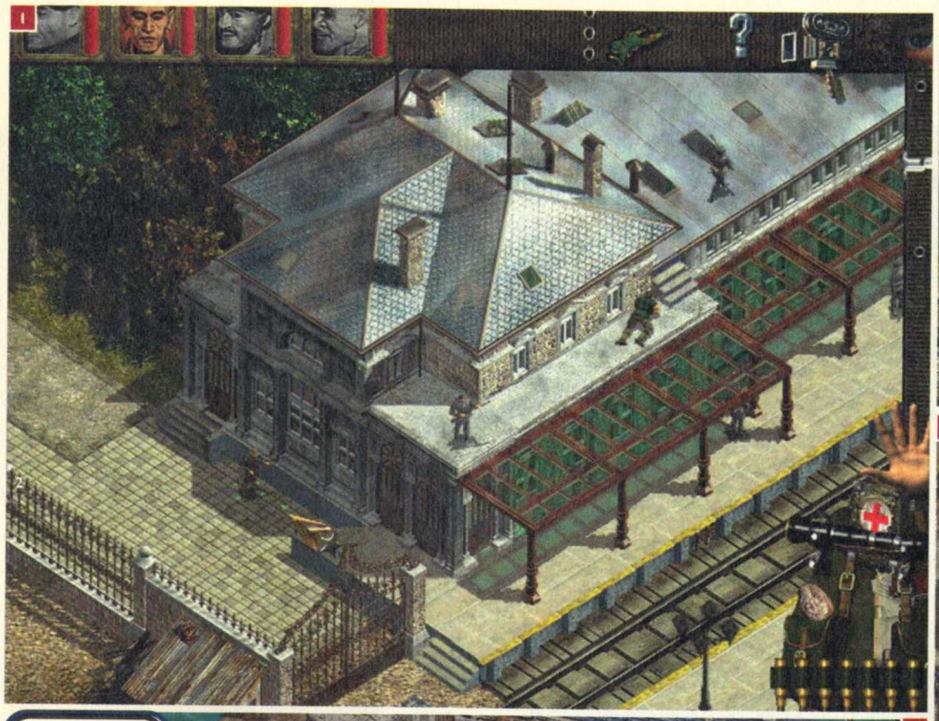
DES MISSIONS PLUS COMPLEXES

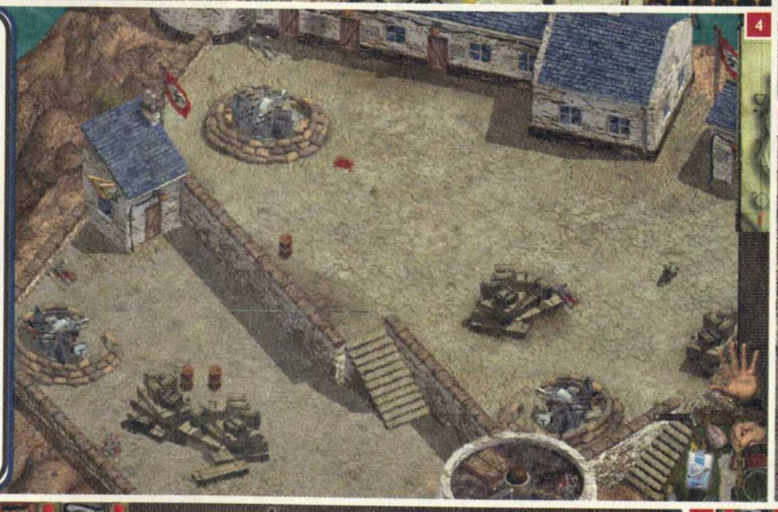
En jouant, vous remarquerez que les cartes de ce «Sens du devoir» sont un peu plus grandes que ne l'étaient en moyenne celles de «Derrière les lignes ennemies». Il faut dire que bien souvent, les missions sont un peu plus complexes qu'elles ne l'étaient auparavant. La plupart d'entre elles se décomposent en plusieurs parties, même si vous devrez toujours passer par l'élimination (j'allais mettre «meurtre», quelle erreur de vocabulaire militaire !) de tous ceux qui se trouvent sur votre chemin. Vous devrez par exemple libérer une partie de vos hommes retenus prisonniers dans un stalag ; pour cela, il faut d'abord retrouver leurs sacs à dos puis faire sauter une cabane afin de faire diversion en vue de leur évasion, puis se servir d'un camion pour s'échapper. Construites de cette manière, les missions sont intéressantes et ne se résument pas uniquement à tuer tout le monde. Vous devrez parfois utiliser les éléments mis à votre disposition, ce qui n'était pas autrefois toujours le cas (souvenez-vous de la mission 19 où le tapis roulant et le wagonnet ne servaient strictement à rien). Des nouveaux éléments ont également fait leur apparition comme la présence d'animaux dans la deuxième mission qui se déroule dans un zoo. Comme les humains, ceux-ci ont leurs propres champs de vision et vous attaquent dès que vous y pénétrez. Petit détail amusant, si vous libérez les autruches, elles iront attaquer les soldats allemands, allant même jusqu'à en tuer. Malheureusement, et ce n'est pas très logique, cela déclenchera l'alarme, ce qui aura pour conséquence de faire fusiller le prisonnier que vous devez délivrer.

LES RENFORTS TARDENT À VENIR

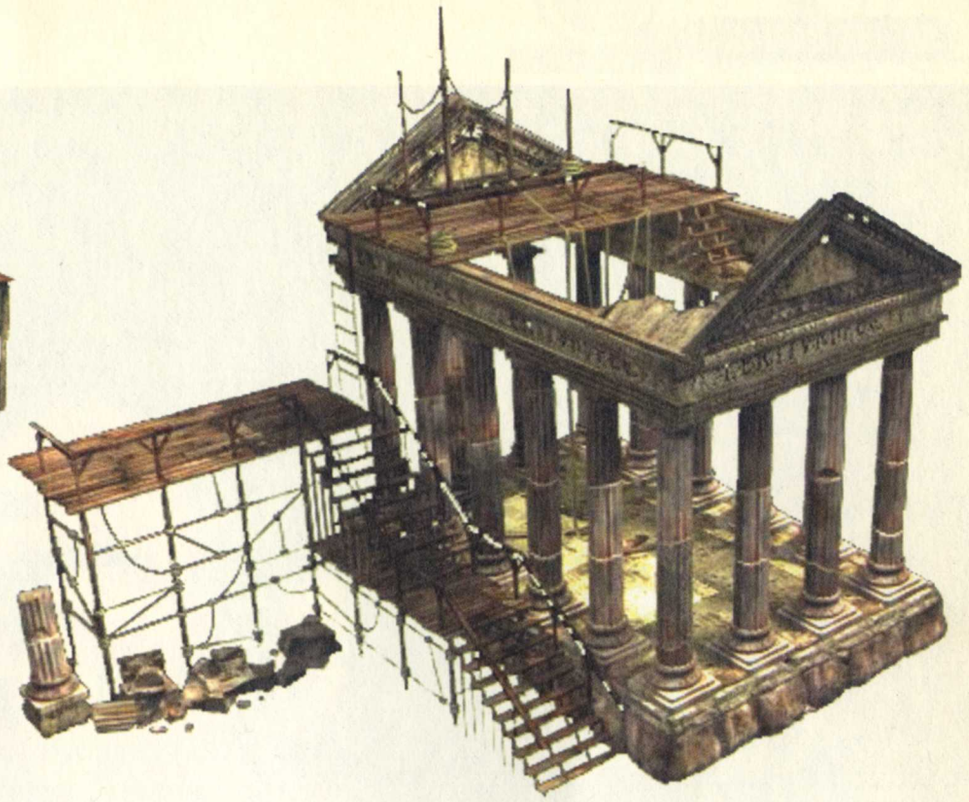
Pour vous aider lors de vos nouvelles péripéties, de nouvelles fonctions ont été ajoutées à votre arsenal. Tout d'abord, vous pouvez jeter des pierres à n'importe quel ennemi afin, dans un premier temps, d'attirer son attention puis, une fois qu'il est bien énervé, de l'attirer vers le lieu d'où vous le canardez. Cela donne en quelque sorte une fonction proche de l'émetteur à tous vos commandos. Une autre fonction, plus originale, est la possibilité de capturer un soldat allemand grâce au béret vert (coup de poing), au chauffeur (matraque) ou à l'espion (chloroforme). Il faut tout d'abord l'assommer puis lui passer les menottes. Vous pourrez alors contrôler votre prisonnier sous réserve que vous l'ayez toujours dans votre champ de vision. Il peut alors aller distraire ses collègues comme sait si bien le faire l'espion. Une nouvelle arme est également à votre disposition. Il s'agit d'un fusil à longue portée que peut utiliser le chauffeur. Enfin, vous pouvez dorénavant récupérer des paquets de cigarettes sur les dépouilles de vos adversaires. Jetez-les ensuite sur le trajet d'un garde et peu après, il sacrifiera à la traditionnelle «pause clope» pour devenir une proie facile pour une lame affûtée. Tous ces éléments concourent à rendre ce «Sens du devoir» un peu plus original que ne l'aurait été une compile de niveaux supplémentaires car ce n'est pas la présence fugace de deux «guest stars» dans deux missions qui marquera vos esprits. Vous rencontrerez tout d'abord un résistant yougoslave (pas de commentaires...) des services duquel vous pouvez vous dispenser pour achever une mission. Votre personnage supplémentaire suivant sera Natasha, une Hollandaise qui jouera le rôle d'un espion «light», se contentant la plupart du temps de distraire l'ennemi au moyen de ses charmes. On aurait quand même aimé un vrai personnage supplémentaire, d'au-

Rengagez-vous





1 - Drôles de contrôleurs.
2 - Les décors sont toujours aussi magnifiques.
3 - Les lions n'auraient pas dû essayer de croquer le béret vert.
4 - Il ne reste plus qu'à tout faire péter.
5 - Une fois le gardien du zoo menotté...
6 - ...L'espion peut lui prendre son uniforme.
7 - Ça commence mal !



tant plus que, comme d'habitude, c'est le béret vert qui se charge de la majeure partie du boulot, les autres commettant des actions plus ponctuelles (ayant un petit faible pour l'espion, je regrette ses apparitions clairsemées mais bien sûr, c'est purement subjectif). Pourquoi ne pas avoir implanté un parachutiste dont on aurait choisi le point de chute ou un chasseur alpin capable d'escalader n'importe quelle falaise ? En se creusant un peu le ciboulot, on peut sans doute trouver d'autres exemples et je suis certain que vous devez avoir votre petite idée sur la question. On regrettera également que la totalité de vos hommes ne soit pas réunie pour une mission où ils seraient tous enfin employés pleinement. Peut-être pour Commandos 2 ?

Dieu que la guerre est belle (quand c'est un jeu...)

Une des qualités incontestables de «Derrière les lignes ennemies» était la beauté de ses décors. Les graphistes s'en sont encore donné à cœur joie sur les huit missions qui composent ce «Sens du Devoir». Il faut dire que certains lieux d'action de vos tribulations s'y prêtaient allègrement : les Pays-Bas et leurs moulins, la Grèce et ses ruines, un zoo... N'étant pas un féru de la chose militaire, j'ignore si la représentation des avions, par exemple, est réaliste mais le fait est qu'elle est magnifique. De plus, grâce à de petites animations réussies (vagues s'abattant sur les rochers, oiseaux dans le ciel...), l'ensemble forme des écrans moins figés. La contrepartie étant qu'il vous faudra impérativement 64 Mo de Ram pour ne pas subir trop de ralentissements mais si vous êtes un joueur, cela doit faire quelques mois que vous êtes suffisamment pourvu en la matière. Les bruitages n'ont guère été changés, ce qui est un peu dommage quand on sait que la V.F. était un gros ton en dessous de la V.O.

Uniquement pour les anciens combattants

Commandos, le sens du devoir satisfaira sans aucun doute les aficionados du premier opus car même s'il ne comporte que huit missions, celles-ci sont suffisamment ardues pour qu'ils y passent pas mal de temps. Il va encore falloir jouer du «Ctrl+S» pour la sauvegarde rapide, suivi bien souvent du «Ctrl+L» après une tentative infructueuse. De plus, son prix modique incitera certainement beaucoup de passionnés à en faire l'acquisition. Ayant gardé tout le gameplay de «Derrière les lignes ennemies», il est encore plus beau que son devancier. Les nouveaux venus seront, quant à eux, sans doute rebutés par la difficulté immédiate du jeu mais le faible nombre de missions a obligatoirement induit cette donnée. Alors, en attendant un déjà annoncé Commandos 2, vous allez bien reprendre un peu de service pour la bonne cause, la liberté est à ce prix.

Rodolphe

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : PYROS STUDIOS / EIDOS

88%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Rodolphe : Pas de problème, c'est toujours aussi bien. Il n'y a pas beaucoup de nouveautés mais pour le prix, le joueur y trouvera son compte. Seul petit détail, il va falloir faire la soluce...

Yann : Commandos m'avait vite ennuyé à cause d'un niveau de difficulté beaucoup trop élevé. Ici, le problème se pose à nouveau malgré la présence d'un soi-disant mode «Facile».

+ MISSIONS PLUS RICHES QUE PRÉCÉDEMMENT - PRIX MODIQUE - NOUVELLES POSSIBILITÉS D'ACTION ASSEZ RÉUSSIES.

- AUCUN DES DÉFAUTS DE «DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES» CORRIGÉ - NOUVEAUX PERSOS SANS GRAND RÔLE.

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD

JEU DE RÔLE +10
MINIMUM: PENTIUM 233
CONSEILLÉ: PENTIUM II 350
direct3D 3D

LANDS OF LORE III

En attendant le IV ?

DEPUIS LE PREMIER LANDS OF LORE QUI A LAISSÉ UN SOUVENIR IMPÉRISSABLE CHEZ LES AMATEURS DE JEUX DE RÔLES SUR ORDINATEUR, WESTWOOD ESSAYE DE RETROUVER CETTE PARFAITE ALCHIMIE ENTRE HISTOIRE, GRAPHISME, INTERFACE ET INNOVATION QUI FIT LE SUCCÈS DU JEU. LANDS OF LORE II AVAIT UN PEU DÉÇU CERTAINS JOUEURS : QU'EN SERA-T-IL DU TROISIÈME ÉPISODE ?

L'histoire de Lands of Lore III se déroule toujours sur les terres du château de Gladstone, juste après le second épisode. Pour être plus précis, le Draracle décide de quitter ce monde après la victoire de Luther sur le dieu ancien Bélial et confie à son serviteur Jakel le soin de refermer le portail entre les dimensions.
Mais aussitôt après le départ du Draracle, des événements étranges se produisent dans la forêt de Gladstone et les chiens de l'enfer sortent de mystérieuses failles dimensionnelles pour attaquer sauvagement les habitants.
Justement, ces créatures vous tombent dessus au début du jeu, lors d'une partie de chasse et tuent toute votre famille. Vous-même perdez la vie (c'est la fin du jeu ?) mais par les soins de la magicienne Dawn, toujours aussi belle, vous ressuscitez (ah bon) mais vous avez perdu votre âme (ah tout de même). Vous devrez donc non seulement la retrouver mais aussi trouver le moyen de fermer les failles avant qu'elles n'engloutissent Gladstone dans le chaos.

"BÂTARD"

La tâche n'est pas aisée car vous êtes un simple jeune homme, Copper LeGré, guère aimé dans le royaume : la plupart des gens rencontrés vous traitent littéralement de "bâtard", car bien qu'étant le fils d'Eric, le frère du roi Richard, votre mère est une Dracoïde, une race mi-homme, mi-dragon qui n'a pas bonne réputation. Toute cette histoire, bien construite, est rapportée par une scène cinématique de qualité, puis l'aventure commence enfin, c'est-à-dire qu'on se retrouve dans un jeu de rôles en 3D, comme dans le précédent épisode.

PLUS DE CONVIVIALITÉ

Enfin, pas tout à fait, car l'interface a été remaniée de fond en comble, sans doute en raison des critiques émises au sujet de Lands of Lore II. La convivialité semble avoir été le maître-mot lors de la conception du jeu. Plus question maintenant d'errer sans but et de collecter une foule d'objets dont on ne sait rien car on dispose d'un livre où s'inscrit automatiquement tout ce qu'il faut savoir et ce que l'on apprend au cours du jeu : la carte automatique (où apparaissent même les leviers et les entrées des passages secrets), la description des sorts, tous les dialogues avec les informations importantes mises en valeur, les monstres rencontrés, les objets, les potions, les quêtes à faire...

PLUS DE 150 OBJETS DIFFÉRENTS !

En tout cas, cette masse d'informations est totalement intégrée dans le système de jeu, c'est-à-dire que les descriptions des objets ou des monstres sont à plusieurs niveaux : au début, on n'en connaît que le nom et une vague description puis avec l'expérience, on apprend à connaître exactement les vertus d'un ingrédient, comment réaliser une potion ou les points faibles d'un monstre.
Cette convivialité est très agréable car l'univers de Lands of Lore est toujours aussi déroutant pour des débutants. Par exemple, on trouve plus d'une vingtaine d'ingrédients magiques qui jouent un rôle très important dans le jeu :

on peut cueillir les feuilles d'un arbuste connues pour leurs vertus curatives, utiliser la sève d'un autre pour empoisonner ses armes, récupérer les yeux d'un monstre pour en faire de petites grenades... On peut même combiner des ingrédients pour en obtenir de nouveaux aux effets différents : potion de force, de restauration de la magie...

Les objets magiques sont aussi bien plus nombreux que dans le deuxième épisode : il y a une dizaine de types d'armure et autant d'épées, d'anneaux, d'arcs ou arbalètes avec parfois des vertus magiques (l'anneau de chat ralentit les chutes, le bouclier de lâcheté rend invisible mais supprime toute votre protection...).

Quant à l'environnement, il est vaste : il y a tout le château de Gladstone et la ville proche, la forêt, les cavernes du Draracle et cinq mondes à visiter (le monde volcanique, le désert de glace, le monde des morts, la forteresse des terribles Ruloi et le désert). Ces lieux sont d'ailleurs parfois connus : on retrouve ainsi la Tour Blanche des Amazones que l'on avait arpentée dans le premier épisode et les cavernes du Draracle par l'ancien passage (celui du deuxième épisode) et le nouveau passage (celui de Lands Of Lore I).

Chacun de ces mondes est habité par des créatures spécifiques. On retrouve tous les monstres habituels de la série, comme les tigres des glaces à deux têtes ou les squelettes, mais aussi de nouveaux : les scarabées de feu ou les vers des Glaces, qui sortent de leur cocon pour attaquer les intrus.

L'interaction avec les PNJ est toujours aussi simple : soit on frappe, soit on discute, et les dialogues se font sans liberté. On clique sur un personnage et il débite sa tirade. On est loin des lignes de dialogue complexe d'un Fallout ou d'un Baldur's Gate qui pouvaient déclencher des événements différents.

Adoptez un familier

Lands of Lore III innove cependant car les Guildes font leur apparition. Il y en a quatre, auxquelles le héros peut appartenir : l'Anneau de Fer des guerriers, la guilde des Talamari des magiciens, l'ordre de Finch des Moines et la Bacchanale des Voleurs.

Chaque guilde vend la plupart des sorts et objets magiques du jeu et permet d'acquérir de nouvelles compétences (lorsqu'on est membre de la Bacchanale, on apprend à ouvir les coffres, à frapper dans le dos pour faire plus de dégâts, ou à voler).

C'est aussi grâce aux guildes qu'on acquiert un familier. Ces familiers sont d'ailleurs la grosse nouveauté du jeu : c'est une sorte de compagnon magique plus ou moins autonome qui suit le personnage pour l'aider.

"Imbécile"

Chaque guilde propose un familier unique qu'on garde jusqu'à la fin du jeu, ce qui est parfois éprouvant pour les nerfs car ils ont une personnalité très forte. Pour ma part j'avais choisi l'homoncule Griselda des Talamari, une sorte de petite fée ailée, et je me suis fait traiter régulièrement d'imbécile et d'abruti à chaque fois que je ne lisais pas mon livre magique lorsqu'une nouvelle information s'y inscrivait. Ça va un moment !

Les familiers sont pourtant indispensables car on peut leur donner des ordres comme de chercher des objets (ils fouillent alors le niveau pour en trouver) ou d'attaquer un monstre. Ils ont également des talents particuliers. Ainsi, le familier des guerriers est un Golem de fer qui frappe très fort mais qui est sensible aux attaques électriques et au feu tandis que Griselda est moyennement efficace au combat, mais elle connaît toutes sortes de formules magiques et peut identifier les objets. Syruss, le furet des voleurs, sera quant à lui capable de vous aider à voler dans les magasins.

"Crétin"

D'un point de vue technique, Westwood a intégré dans le jeu la technologie mise au point pour Blade Runner. Tous les personnages du jeu ont été réalisés sous 3D Studio Max, puis intégrés dans le jeu en utilisant la technique du Voxel. Le résultat est plus beau que dans Lands of Lore 2, sauf si on l'on est nez à nez.

Le moteur 3D a aussi été amélioré dans le sens où il suporte les cartes accélératrices 3D et permet d'afficher les transparences ou des textures détaillées. Malgré tout, ce moteur 3D est une usine à gaz : sur le Pentium II 233 et la 3DFX de la machine de test, l'animation avait tendance à ramer, surtout dans des lieux à l'architecture complexe.

T'es un peu court, jeune homme

L'inconvénient plus grave de ce moteur 3D, c'est que l'on a l'impression d'être à 50 centimètres au-dessus du sol : à chaque fois qu'on s'approche d'un monstre, on lui arrive à la hauteur du bas-ventre et il faut sans cesse lever les yeux si veut voir autre chose que son nombril (s'il en a un, bien sûr). Lorsqu'on fouille des coffres, c'est encore pire : on ne voit pas l'intérieur et il faut donc sauter à l'intérieur pour découvrir leur contenu : ridicule !

Par ailleurs, du fait des performances médiocres du moteur 3D, nombre d'épreuves deviennent fatigantes pour les nerfs. Par exemple, la première fois que j'ai dû sauter par une fenêtre où il fallait aussi s'accroupir, je m'y suis repris une dizaine de fois et j'en venais à la conclusion que c'était impossible lorsque finalement je l'ai passé.

Encore plus grave : la difficulté est assez mal dosée ! J'ai très vite récupéré des armes puissantes et au bout du premier monde, mon personnage était déjà presque à fond en armure et en attaque. Cela rendait la plupart des combats peu intéressants.

Enfin, pour finir cette liste de défauts qui commence à s'allonger, les graphisme sont inégaux : parfois excellents, parfois confus avec des couleurs criardes qui donnent l'impression d'avoir abusé de substances illicites (ainsi la Tour Blanche des amazones n'a de blanc que le nom).

Lands of Lore III est donc un peu décevant : même si une fois lancé, on a du mal à en décrocher car le rythme de l'aventure est soutenu, on ne cesse d'être étonné par autant de maladresses. Attention Westwood, vous allez tuer un mythe !

Jeff

Développeur - Distributeur : Westwood / Electronic Arts

83%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Jeff : Malgré ses qualités et son accessibilité plus grande, Lands of Lore III n'est pas une réussite, surtout depuis la sortie d'un Baldur's Gate : il n'y a pas assez de quêtes et la durée de vie est faible.

Iuis : Il est certain qu'on est loin d'un Fallout ou d'un Baldur's Gate pour la profondeur de jeu mais Westwood semble viser un public plus large avec ce jeu car on se sent vraiment pris en main. Je le conseille donc tout de même à des joueurs novices qui voudraient s'essayer au jeu de rôles.

+ L'UNIVERS VARIÉ, LE SYTÈME DES GUILDES, LA PRÉSENCE D'UN FAMILIER, UNE AVENTURE OÙ L'ON NE S'ENNUIE PAS.

- LE MOTEUR 3D FAIBLARD QUI NÉCESSITE UNE GROSSE MACHINE, LES GRAPHISMES "PSYCHÉDÉLIQUES", LA DURÉE DE VIE RELATIVEMENT FAIBLE.

1 - *Plus de 150 objets : cela fait un joli tableau de chasse.*
2 - *Les incontournables araignées des jeux de rôles.*
3 - *La guilde des guerriers ou des mutilés de guerre ?*
4 - *La reine des amazones.*
5 - *Le roi Richard : trop occupé pour vous aider.*
6 - *Jakel : son comportement est très suspect.*
7 - *Les failles permettent aux créatures de s'échapper de leur monde.*
8 et 9 - *La forêt avant et après l'ouverture des failles.*
10 - *Le sort d'éclair, toujours aussi spectaculaire.*
11 - *La salle des épreuves pour se perfectionner.*
12 - *Le ver des glaces prêt à fondre.*
13 - *Les Ruloi sont bien plus faciles à battre.*
14 - *Ce "boss de fin de niveau" est très résistant.*
15 - *À qui le tour ?*

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD

SIMULATEUR DE VOL
MINIMUM: PENTIUM II 233
CONSEILLÉ: PENTIUM II 350
8 JOUEURS
8 JOUEURS

WORLD WAR II FIGHTERS

Beau, oui mais...

WORLD WAR II FIGHTERS EST LE DERNIER SIMULATEUR DE JANE'S COMBAT SIMULATION, OU PLUTÔT LE DERNIER EN DATE, CAR ILS NE SONT PAS PRÊTS D'ARRÊTER LEUR PRODUCTION. IL FAUT DIRE QU'ILS MAÎTRISENT BIEN LE GENRE ET W W II FIGHTERS NE MANQUE PAS DE QUALITÉS.

À l'installation, on est surpris par la musique de jazz qui accompagne cette étape fastidieuse, mais on est encore plus surpris à la fin, car une fois le jeu lancé, on se retrouve dans un musée.

Oui, un vrai musée avec sept chasseurs allemands et alliés exposés et la visite est même guidée : si l'on clique sur le moteur du Bf 109, on apprend ainsi que c'était un Daimler-Benz refroidi à l'eau installé pour donner plus de vitesse mais que son poids entraînait en fait une perte de maniabilité. On découvre aussi que les moteurs à réaction du Me 262 n'étaient pas fiables : si l'on mettait trop les gaz, les turbines pouvaient exploser, et si l'on ne mettait pas assez les gaz, les turbines s'arrêtaient définitivement.

N'OUBLIEZ PAS LE GUIDE

Cette présentation se complète de longues vidéos tirées d'archives et pour les accros de faits techniques et historiques, il y a aussi des fiches décrivant précisemment ces avions ainsi que les bombardiers et les unités terrestres présentes dans le jeu.

Mais W W II Fighters n'est pas un éducatif, c'est avant tout un simulateur de vol : au fond du musée, on trouve une grande salle qui vous fera mettre en pratique vos toutes nouvelles connaissances. Cette salle est divisée en quatre options : missions simples, campagne, jeu en réseau et éditeur de mission. En fait, il y a aussi une cinquième option disponible par menu : le combat rapide.

J'ai commencé par cette option : elle se résume à du dogfight avec des vagues d'avions successives de plus en plus nombreuses. C'est assez amusant mais vite lassant. En tout cas, cela permet d'apprécier les points forts du jeu, à savoir les graphismes des avions et la gestion des dégâts. L'apparence des chasseurs est vraiment irréprochable : les textures sont colorées et n'ont pas cet aspect trop métallique qu'on voit dans certains jeux. La vue interne est aussi bien représentée par un cockpit virtuel où tous les instruments fonctionnent. Cette vue n'a cependant pas que des avantages : on distingue parfois très mal les indicateurs, surtout s'ils sont de petite taille. Cela devient gênant quand on vole en rase-mottes, car la plupart des textures du sol ne permettent pas d'apprécier correctement la hauteur et cela se solde bien souvent par un crash éliminatoir.

LA NOUVELLE CASSETTE TF1 VIDÉO !

En tout cas, c'est rare de voir des avions aussi beaux et des accidents aussi spectaculaires : chaque partie de l'avion est susceptible d'être endommagée indépendamment du reste et les dégâts peuvent s'amplifier si l'on ne se calme pas sur le manche à balai. J'en ai fait souvent les frais. Par exemple, après avoir été touché par une batterie de DCA : un volet était arraché et l'avion tanguait d'un côté. Une autre fois, c'était le moteur qui fumait et qui a pris feu après quelques figures acrobatiques. En fait, les accidents sont si étonnants qu'on croirait voir une cassette de TF1 Vidéo du genre «Les 100 meilleurs crashes de la Seconde Guerre mondiale». D'ailleurs, Xavier, qui aime bien casser de la mécanique, n'a pas pu résister : après quelques moteurs dessoudés, des ailes arrachées et des cockpits criblés de balles, il est parti rassasié et j'ai pu poursuivre le test.

ET À PART L'IMMELMAN, TU SAIS FAIRE QUOI D'AUTRE ?

Le mode combat rapide permet aussi d'apprécier les techniques des adversaires : ils se défendent relativement bien mais ont tendance à avoir quelques manœuvres de prédilection comme l'Immelman qu'ils tentent dès que possible. Chose assez rare, ils évoluent en équipe : alors que je suivais un chasseur qui restait étonnamment fixe mais qui prenait tout de même de la vitesse pour atteindre une distance de sécurité, son collègue se mettait dans mon dos pour m'abattre : c'est ce qui s'appelle se faire piéger.

World War II Figthers n'a en tout cas pas oublié les joueurs débutants car on trouve de nombreuses aides de jeu : affichage de l'identité des avions dans le ciel, système de repérage automatique de toutes les cibles et difficulté modulable.

Le jeu propose donc aussi des missions simples, cinquante en fait, réparties entre les missions pour l'Axe et celles pour les Alliés, et les missions d'entraînement pour apprendre à décoller, tirer et atterrir : des trucs utiles dans ce genre de jeu.

Ces missions ont toutes un caractère historique présenté dans le briefing : patrouille de nuit pour empêcher les bombardiers allemands de passer (car ils ne tentaient plus rien de jour à cause des radars), destruction d'une escadrille en surnombre mais inexpérimentée (les pertes allemandes étaient trop lourdes et les recrues n'avaient pas le temps d'être formées)...

Au cours de ces missions, l'on pilote l'un des sept avions du jeu (P-38, Spitfire, P-51, FW 190, P-47, Me 262, Bf 109) qui ont des comportements tout à fait uniques, ce qui confère une bonne durée de vie à ce simulateur de vol.

Comparativement, le mode campagne est assez pauvre, c'est l'équivalent des missions simples, mais dans le cadre de la bataille des Ardennes. Chaque mission étant juste introduite par une scène cinématique qui utilise le moteur du jeu et qui fait très cinéma.

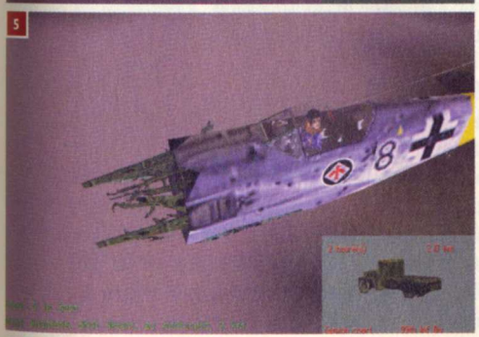
Enfin, l'éditeur de mission rattrape le coup : complet, il permet de faire des missions aussi détaillées que celles proposées dans le jeu. On peut choisir la météo, le plan de vol, les unités au sol, ajouter des infrastructures militaires ou même créer des évènements du genre : «Si au bout de tant de minutes, vous n'avez pas abattu d'avion, un évènement aléatoire se produit».

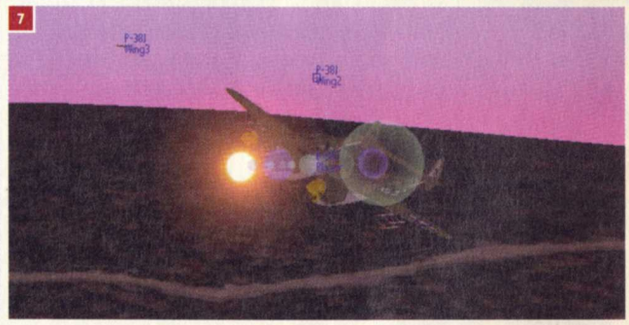
JE VOIS DU VIOLET ET DU ROSE

W W II Fighters n'est tout de même pas un jeu parfait. Les décors sont assez pauvres avec des couleurs mal choisies (beaucoup de couleurs grisâtres ou du violet pour les missions de nuit). L'éblouissement par le soleil est aussi très mal fait : si vous avez un tant soit peu le soleil dans les yeux, l'écran devient entièrement blanc et c'est alors totalement injouable. Sans compter quelques bugs : le soleil visible derrière les collines, les avions ennemis qui restent cloués au sol sans pouvoir décoller ou les plantages intempestifs qui ramènent illico presto sous Windows. La plupart de ces bugs mineurs seront sans doute corrigés par un patch mais ça énerve toujours.

«Jeff

1 - Le pare-brise a pris un coup.
2 - Pour voler, il faut avoir des couilles, mais sans queue, cela devient dur.
3 - Difficile de descendre un avion à réaction.
4 - Les effets de flammes sont... torrides !
5 - Tu finis de le monter quand, ton Meccano ?
6 - Ces couleurs blanches sont dues au soleil dans les yeux (et ça peut être encore pire !)
7 - Non, ce n'est pas «Rencontres du troisième type», mais le soleil visible à travers les collines.
8 - Le cockpit 3D : superbe mais pas très lisible.
9 - Du violet ? Oui, regardez, c'est le magicien d'Oz !
10 - Les avions sont impeccables et les dégâts apparents.
11 - Suivez le guide.





DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : JANE'S COMBAT SIMULATION/ELECTRONIC ARTS

83%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Jeff : W W II Fighters est facile d'accès et amusant, mais on sent qu'il manque quelque chose. Avec un mode campagne plus évolué, il aurait sans doute atteint une note excellente.

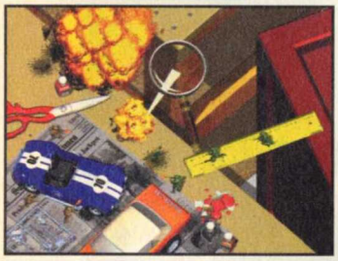
Xavier : W W II Fighters est amusant, mais on sent qu'il manque quelque chose. Avec un mode campagne plus évolué, il aurait sans doute atteint une note excellente. Facile d'accès : faut voir. Dans les missions de bombardement, on se fait très vite descendre par la DCA et puis les avions semblent trop fragiles. On est vite tentés de baisser la difficulté au plus bas si l'on veut s'amuser.

(+) LES AVIONS MAGNIFIQUES, LA GESTION DES DÉGÂTS, LA PARTIE «CULTURELLE»

(-) NÉCESSITE UN PC PUISSANT, LES DÉCORS LAIDS, QUELQUES BUGS

STRATÉGIE TEMPS RÉEL
MINIMUM : PENTIUM 90
CONSEILLÉ : PENTIUM 133

ARMY MEN II



Suite d'Army Men, Army Men II reprend le même et heureux scénario : des batailles de petits soldats en plastique. Des petits bouts de plastique mou de 1950 qui ne représentent pas plus pour certains, ou une passion pour d'autres, mais en tout cas bien adaptés à ce type de jeu. Mais il ne faut pas s'attendre à trouver un véritable jeu de stratégie temps réel, mais plutôt un jeu d'action, où vous commandez de petits soldats. Pas plus. Le côté stratégique étant en effet assez réduit. Vous devrez mener à bien des campagnes à travers des décors aussi variés qu'inattendus et dans un univers à l'échelle parfaitement adaptée à des situations assez comiques : cuisine, salle de jeu, jardin. Vous aurez à disposition un tas de bonus et diverses armes : lance-flammes, lance-roquettes, mais aussi loupe (pour faire fondre le plastique…), aérosol. Il ne sera cependant pas possible de transporter plus de six différents bonus en même temps. C'est un peu juste pour se faire plaisir (c'est là que l'on sent le plus le côté stratégique du jeu). Le joueur contrôle principalement Sarge qui dirige ses troupes. Pour déplacer les troupes, facile, comme d'hab', un clic sur la carte et tout le monde est parti. Mais en ce qui concerne Sarge, il faudra fournir l'effort de maintenir le clic durant tout le déplacement. Et c'est fatigant, quand on voit de quelle manière nos amis les morceaux de plastique restent accrochés au moindre décor… Graphiquement, le matériau n'est pas mis en valeur, pas de reflets et un manque de couleur pour un aspect plus lissé. Malgré tout, les décors sont assez sympas et variés. Une note spéciale pour la bande son au goût particulier, des morceaux de musique classique très calme et de la fanfare militaire… Ça peut énerver... On s'amuse tout de même un peu, d'un sens tant mieux, mais les déplacements deviennent vraiment pénibles sur des cartes pas toujours très faciles et où l'action se trouve considérablement ralentie.

Les amateurs du premier épisode retrouveront avec plaisir celui-ci, avec quelques améliorations, tout de même, mais l'usage d'Army Men reste le seul véritable atout de ce jeu. **François**

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : 3DO / UBI SOFT

66% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

STRATÉGIE TEMPS RÉEL
MINIMUM : PENTIUM 200
CONSEILLÉ : PENTIUM II 233

MACHINES - LA GUERRE TOTALE

Machines prend place dans le futur, alors que l'humanité a développé une technologie permettant d'envoyer des robots "terraformer" des planètes lointaines. Mais suite à un bug, les machines des camps et tentent de régner en maîtres sur leur galaxie. Les humains n'ont rien à y voir, et les ordinateurs créent à tour de bras des unités surpuissantes. Et c'est parti pour la guerre totale !

La mode dans les jeux vidéo, en ce moment, semble être d'utiliser au maximum les possibilités offertes par la technique qui s'améliore de mois en mois. La trouvaille a été un temps la 3D temps réel, qui permet d'obtenir des jeux magnifiques. Dans les jeux de stratégie en temps réel, cependant, les tentatives restaient timides. On sentait bien un fourmillement coupable du côté des développeurs, mais sans plus. Et puis voilà Machines, le jeu d'Acclaim qui se veut d'une part super beau (il l'est) et d'autre part "révolutionnaire" car utilisant la 3D pour en tirer le meilleur parti (ça restait à voir). Si le meilleur parti de la 3D c'est de rendre l'interface illisible, de complexifier inutilement la prise en main, et en fin de compte de passer outre le plaisir de jeu, alors, oui, Machines révolutionne les jeux de stratégie en temps réel. Car soyons raisonnables : un jeu a de l'intérêt non pas parce qu'il est beau, mais parce que l'on a envie d'y jouer. Là, ce n'est pas vraiment le cas. Le fait que la troisième mission de la campagne soit limite injouable, en tout cas extraordinairement pénible n'est pas étranger à cette dépréciation. Car il faut bien dire qu'une mission qui a pour but d'éliminer toute trace de l'ennemi n'est pas bien palpitante en soi. Mais quand en plus, l'ennemi est nettement plus nombreux, dispose de ressources quasiment inépuisables, d'usines nettement plus évoluées, et que, de notre côté, on ne peut pas récolter d'énergie, ce qui nous pousse à attendre patiemment les trois pauvres unités de renfort, je dis "stop, assez, n'en jetez plus, je vais jouer à autre chose". Ou plutôt, je vais jouer, et non pas tester ce truc. C'est d'autant plus dommage, une fois de plus, que quelques "bonnes" idées avaient été intégrées au jeu, comme la possibilité de contrôler de l'intérieur chaque unité. Mais en définitive, ce jeu est difficile, peu ergonomique, pas amusant, bref à réserver à ceux qui finissent les wargames temps réel en trois minutes et qui ont besoin qu'on les pénalise à mort. Autant dire, personne ici... **Yann**

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : CHARYBDIS / ACCLAIM

59% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

Comment ça marche

Le CD-Rom de PC Soluces

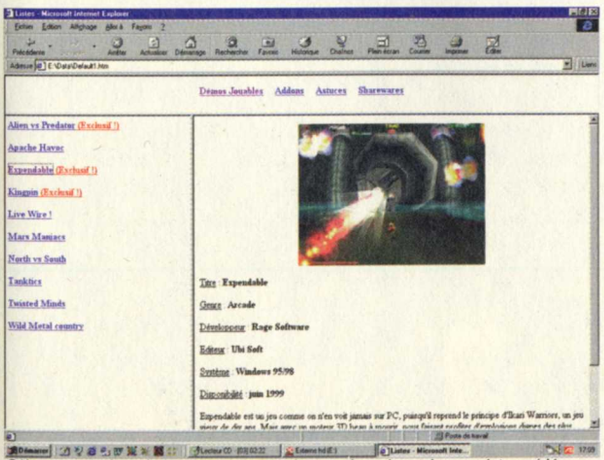
Comment faire démarrer le CD-ROM ?

Insérez le CD-Rom dans le lecteur, puis cliquez sur l'icône Poste de travail, puis sur l'icône du lecteur de CD-Rom. Ensuite, double-cliquez sur "PC Soluces n°26.exe". Deux versions vous sont proposées : la version normale (affichage 16 bits) et la version musclée (32 bits). Cette dernière est réservée aux PC puissants.
Si l'interface refuse de se lancer, c'est que vous n'avez pas installé tous les drivers nécessaires. Vous pouvez alors double-cliquer sur "Secours.exe" qui lancera l'interface en mode fenêtré. Vérifiez que vous êtes en mode d'affichage 640x480 pour profiter au mieux du CD-Rom PC Soluces.

Comment naviguer dans l'interface ?

La page d'accueil vous permet d'aller jeter un œil dans les différentes rubriques.
Les rubriques "Previews" et "Sur vos écrans" lancent différentes vidéos exclusives.
Les rubriques "Sharewares", "Fichiers", et "Démos jouables" lancent Internet Explorer. S'il n'est pas installé sur votre disque, vous le trouverez dans le répertoire "Redist" du CD-Rom.
Les rubriques "Infos" et "Pub" vous en apprendront plus sur l'équipe de PC Soluces et les magazines de Cyber Press Publishing.

• Pour quitter l'interface, cliquez sur l'icône "Quitter" ou appuyez sur la touche Échap.



Sélectionnez la rubrique qui vous intéresse dans le cadre supérieur (démos, add-ons…). Choisissez le fichier dans la fenêtre de gauche et la description s'affiche à droite.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou vos enfants.
Il existe des personnes qui sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou vos enfants présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, pertes de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter d'urgence un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran, jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

CONFIGURATION MINIMUM

Pentium 166 -16 Mo - Carte son certifiée DirectX
Carte vidéo 1 Mo certifiée DirectX 6
Lecteur de CD-Rom 4X - Windows 95/98

Touches utiles

Pour arrêter une vidéo, il suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris. Pour quitter l'interface, cliquez sur l'icône "Quitter" ou appuyez sur la touche Échap.

Au moindre problème

sur le CD-ROM... Appelez la hot-line de PC Soluces au

01 41 06 59 97

(numéro non surtaxé)

de 10 h à 17 h du mardi au vendredi • et de 10 h à 18 h le samedi.

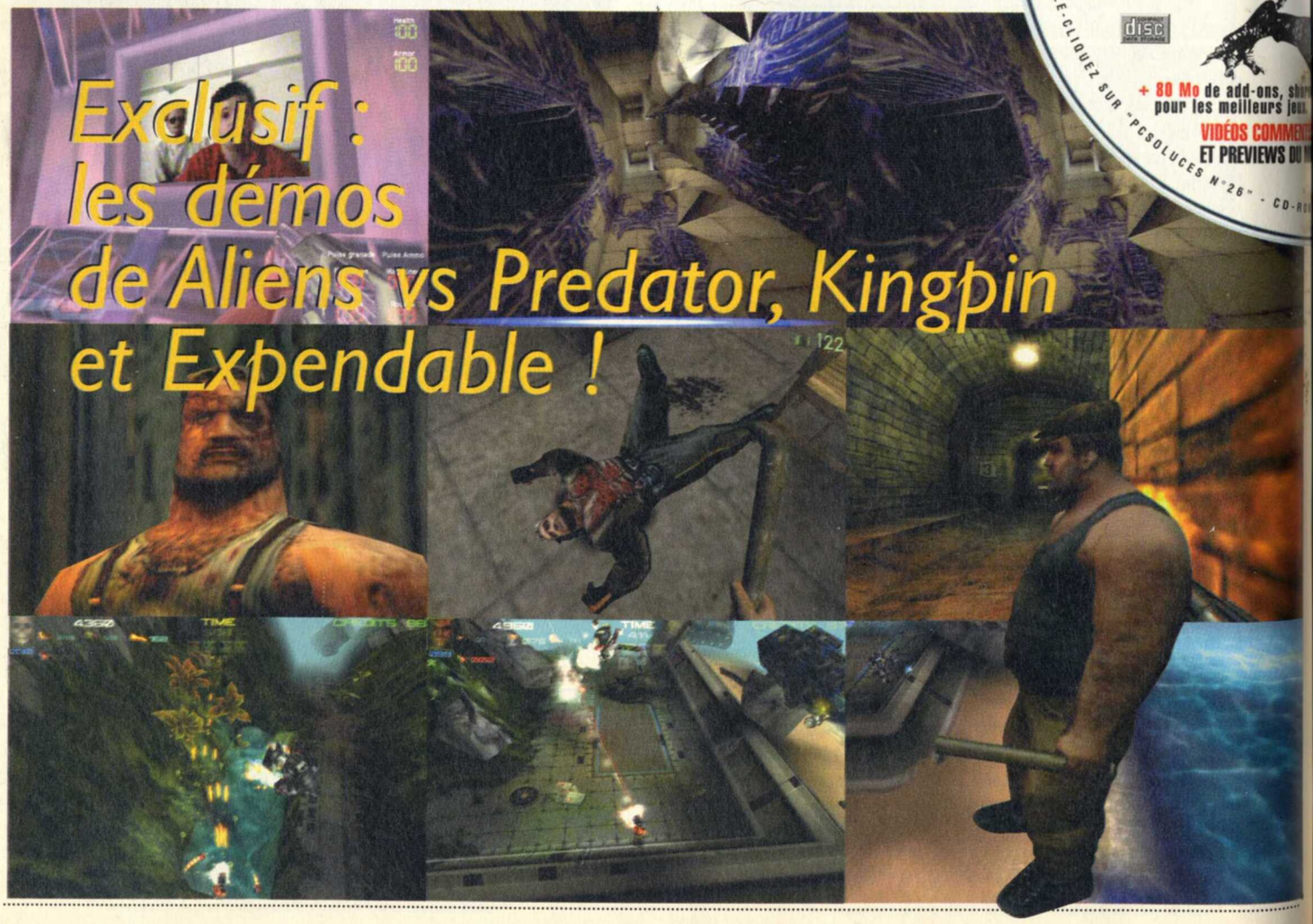
Le CD-Rom d

20 minutes de vidéos exclusives

Discworld Noir
Shadowman
Star Wars, la Menace Fantôme
Baldur's Gate : la légende de l'Île Perdue
Commandos : le sens du devoir
Lands of Lore III
Starsiege
Toca Touring Cars 2

10 Démos jouables

Aliens vs Predator (Exclusif !)
Apache Havoc
Expendable (Exclusif !)
Kingpin (Exclusif !)
Live Wire !
Mars Maniacs
North vs South
Tanktics
Twisted Minds
Wild Metal Country



e PC Soluces

Des niveaux supplémentaires pour...

Half-Life (11 niveaux solo)
Speed Busters (1 voiture)
Heretic II (8 cartes multijoueur, 1 arme, 1 objet, 1 perso, 3 skins)

Des sauvegardes et trainers pour...

Alpha Centauri (trainer)
Grand Theft Auto (trainer)
Starshot (trainer)
L'Amerzone (sauvegardes)
Silver (sauvegardes et trainer)
X-Wing Alliance (sauvegardes)

Des patches et mises à jour pour...

Alpha Centauri (mode multijoueur)
Colin McRae Rally
Myth 2 (patch Voodoo Banshee)
Starcraft Broodwar
Baldur's Gate
Heretic 2
NBA Live 99
Caesar 3
King Quest VIII (patch Direct3D)
Sin (Capture the Flag)

Des sharewares

Rational Reducer (graphisme)
Wolfgang (musique et son)
Happy 99 Cleaner (utilitaire)
Notepad+ (utilitaire)
VerifDisk (utilitaire)
Bio Drummer (musique et son)
Contact Buddy (utilitaire)
IP Snatcher (utilitaire)
Online Counter (utilitaire)
APK 3Dfx Tuning Engine (Divers)
Sample Calculator (musique et son)
Happier 99 (utilitaire)
Multi-Namer (utilitaire)
Quick Heal (utilitaire)
Mouse Tool (Divers)
SciTech GL Direct (Divers)

FRONT GAP 0:00.409 12
REAR GAP 0:01.005 21
CURRENT LAP 0:44.495 18
PEUGEOT
PIT

F1 à la une

COURSE
MINIMUM: PENTIUM 90
CONSEILLÉ: PENTIUM II 233
dfree3D
FORCE FEED BACK
II JOUEURS
II JOUEURS

OFFICIAL FORMULA ONE RACING

On vous l'avait déjà dit le mois dernier, voici un nouveau jeu de Formule 1 qui sort un peu du cadre habituel : Official Formula One Racing, d'Eidos, développé par Lankhor. Il s'agit là d'attirer un maximum de joueurs et non pas de se limiter aux quelques fins pilotes/metteurs au point qui préféreront toujours des jeux comme Monaco ou Grand Prix Legends. Ici, c'est vraiment le plaisir de conduite qui prend le pas sur le reste.

Quand un nouveau jeu de F1 arrive, forcément, je ne suis pas très loin, au risque de passer pour un malade mental auprès de mes camarades rédacteurs. Un bruit de moteur, et me voilà… les mains tremblantes, prêtes à saisir un volant. Avec l'arrivée de cet «Official Formula One Racing», j'ai bien espéré retrouver l'engouement éprouvé lors de la sortie de GP 2 (j'en suis resté là, n'ayant pas été conquis par quoi que ce soit depuis, même si j'ai pu apprécier Monaco GP2). Voyons donc si la relève est assurée.

Briefing

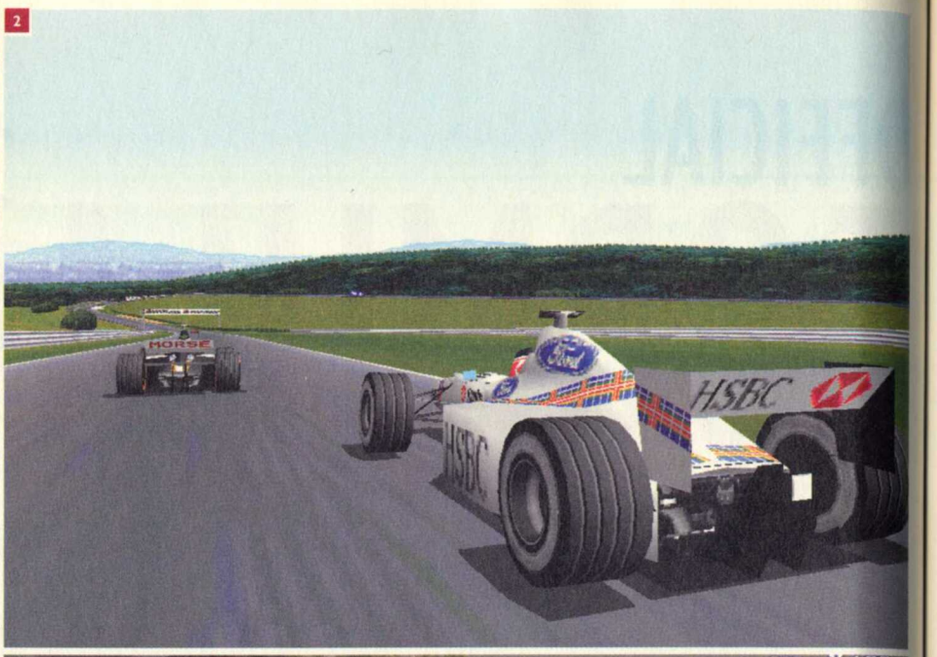
Les espérances de ce jeu sont clairement annoncées par les développeurs : satisfaire le plus grand nombre et ne pas viser l'élite. Le jeu a donc été développé dans cette optique et non dans l'esprit «simulation pure» (et souvent dure). Ce désir de satisfaire le plus grand nombre ne se retrouve pas uniquement dans la conduite des voitures, mais également dans les configurations techniques imposées par le jeu. En effet, tout le monde n'est pas encore équipé de carte 3D (si, il en reste, mais ce ne sont généralement pas des joueurs, ou alors, c'est que leurs moyens ne leur permettent pas d'y avoir accès). Je rappelle donc pour mémoire que si les PC de joueurs en sont très souvent équipés, il est également vrai que les configurations requises pour le jeu sont assez proches des plus puissantes existantes, le travail de bureautique étant nettement moins exigeant en termes de performances. Ceci étant, Lankhor a donc décidé de véritablement soigner les joueurs dépourvus de carte 3D et de grosses machines en général. Les versions accélérées 3D ne sont pas en reste pour autant, puisqu'il existe également une version D3D et une 3Dfx (Glide). À part ces quelques précisions, le jeu reste très classique, puisque disposant de l'agrément de la FIA. Et avec eux, on ne doit pas faire dans le fantaisiste, si vous voyez ce je veux dire…

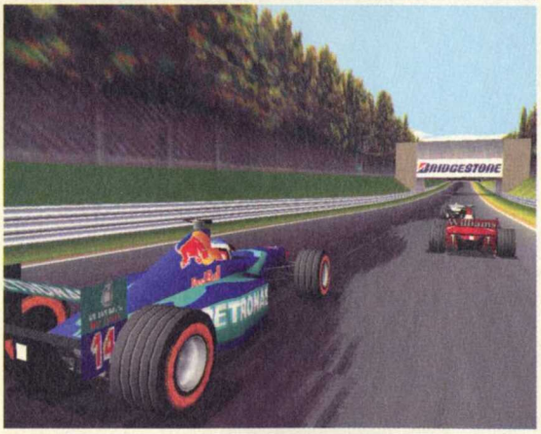
La 3D a un prix

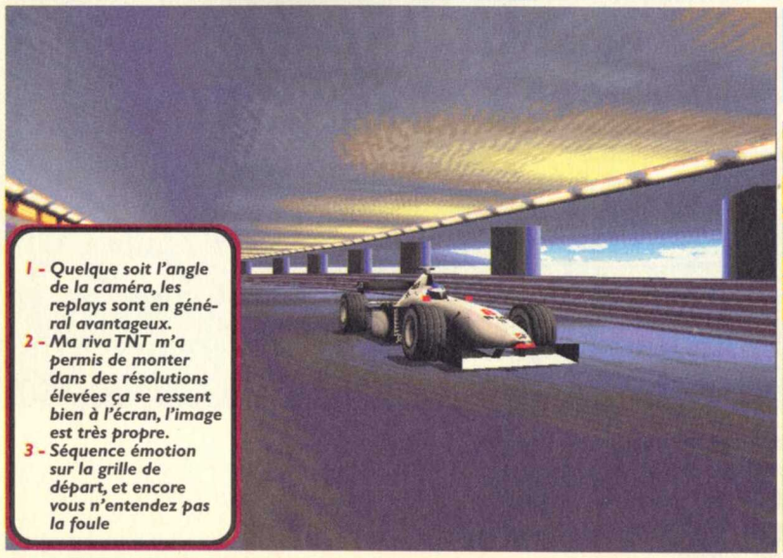
Comme je le disais précédemment, le moteur Software est vraiment très développé et ne se retrouve pas parachuté dans le jeu, juste pour la forme. On atteint alors des performances véritablement étonnantes. Il est ainsi possible de jouer en 3D sur un Pentium 90, en théorie du moins. En pratique, sur un processeur 300 MHz, on peut jouer en 800x600 sans gros ralentissements, et la résolution descend jusqu'à 320x200 à 50% de la taille d'affichage, mais ça tourne toujours. Cette solution reste malgré tout réservée aux défavorisés du jeu. En ce qui nous concerne, on préférera les versions accélérées 3D «Hardware» D3D ou Glide. La première version étant hélas encore une fois moins rapide que celle tournant uniquement avec des cartes de modèle 3Dfx… On perd, en gros, 5 à 7 fps en passant d'un moteur à l'autre… C'est vraiment dommage, car on a alors l'impression que le jeu rame un peu, l'affichage descendant jusqu'à 15 fps… ce qui est assez peu, il faut le dire. Malgré tout, l'impression de vitesse reste franchement bonne, même si on n'en est pas encore à se croire réellement dans une F1… À quand la route qui avance toute seule, comme sur les vues «caméra embarquée» ? Pas encore pour tout de suite, mais on s'en rapproche. À part ces détails techniques, il faut reconnaître que le travail de modélisation des voitures est très soigné, avec un modèle 3D propre à chaque écurie. La volonté de rendre les caméras extrêmement mobiles durant le jeu a amené les développeurs à modéliser le cockpit lui aussi en 3D. Du coup, il faut avouer qu'il est assez vilain…. Et qu'en plus, il n'est pas étranger à l'animation ralentie en vue interne… Bien tenté, mais quelques détails pèchent un peu.

Spécial cinéma

Pour rendre le jeu très dynamique, les caméras des différentes vues du jeu ont été traitées avec attention, et peuvent ainsi se placer sous un angle voulu, pas forcément pratique, mais paramétrable selon vos désirs. C'est ainsi que le passage de la vue interne à la vue externe se fait dans un travelling, de bien belle manière. La mobilité ainsi obtenue a permis de créer un tour en hélicoptère au-dessus du circuit en guise d'introduction à un grand prix. Plutôt sympa ! Et dans le prochain, on pilotera l'hélicoptère. Dans la série des agréments visuels, les replays sont également très dynamiques et permettent de faire à peu près ce qu'on veut des caméras. Mais plus intéressant, il est possible de s'en servir comme d'un magnéto : en rembobinant une course et en la reprenant à un moment donné. On peut alors tricher comme un gros voleur et reprendre la course, «avant que cet horrible accident ne vous rétrograde à la vingt-deuxième et dernière place...» Mais rien ne nous y oblige.







1 - Quelque soit l'angle de la caméra, les replays sont en général avantageux.
2 - Ma riva TNT m'a permis de monter dans des résolutions élevées ça se ressent bien à l'écran, l'image est très propre.
3 - Séquence émotion sur la grille de départ, et encore vous n'entendez pas la foule

L'environnement sonore participe aussi à vous plonger dans le jeu, avec un réalisme vraiment impressionnant où tous les paramètres sont pris en compte : vitesse du vent sur le casque, turbulences aérodynamiques diverses, effets Doppler sur les autres concurrents. Mais toujours avec des sons de moteurs qui manquent de caractère, comme dans tous les jeux de voitures de la création… Mais il faudra bien s'en contenter.

À RANGER ENTRE CHASE HQ ET GRAND PRIX LEGENDS

Pour ce qui est de la conduite, il faut bien reconnaître que le jeu est fortement orienté arcade, même dans le mode Simulation, où le plaisir et la facilité de pilotage prennent le pas sur le réalisme et la difficulté. Attention, je n'ai pas dit qu'il s'agissait d'un jeu d'arcade tout du long, mais même le mode Simulation est très «gentil» avec vous et ne vous réclamera pas autant d'attention que le mode «Facile» de Monaco, par exemple, ou bien il pourrait être un bon training pour GP Legends… Voyez ce que jeu veut dire. C'est en tout cas le meilleur moyen de séduire le public le plus large, en lui offrant les sensations d'une F1 sur un plateau, avec un pilotage très simplifié et une tenue de route exceptionnelle. Et ma foi, c'est assez plaisant de se faire un peu aider. On y prend goût et on a l'impression d'être bon. Trop peut-être, car si après un petit mode «Arcade», vous essayez de faire une course en «Simulation», vous déchanterez vite. On s'habitue vraiment vite à être assisté… Le plaisir de pilotage est tout de même bien présent malgré des vitesses de passage en courbe inavouables, mais l'essentiel, c'est bien de se faire plaisir.

Le modèle physique est néanmoins réaliste, mais adapté à un pilotage «amateur». La vitesse de pointe est ainsi déterminée d'après le niveau du pilote choisi, dans les menus.

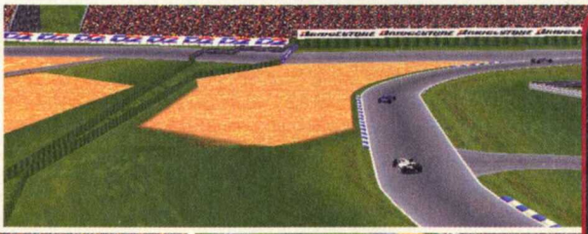
SETUP

Le garage, c'est là que tout se passe. Les réglages du jeu sont très sommaires, mais suffisants pour peaufiner un réglage de base qui permet tout de même de s'aligner en course sans se prendre un vent dès le premier tour. On peut ainsi régler les ressorts, la hauteur de caisse, les pneus, le carrossage avant, l'incidence des ailerons, la répartition de freinage, l'étagement de la boîte de vitesse, le volume de carburant. Ces réglages se font d'après des paramètres prédéfinis, pratiques pour les novices, mais frustrants pour les metteurs au point. Malgré des animations rendant cette partie fort sympathique, les menus des réglages ne permettent pas de visualiser d'un coup tous les paramètres. Il faut donc faire défiler un à un tous les éléments sur lesquels on souhaite intervenir, ce qui rend vite pénible cette tâche. Les voitures répondent tout de même très bien aux modifications, et permettront à ceux qui l'on décidé d'améliorer le comportement de leur voiture en fonction de leur pilotage. Manque juste un réglage plus fin des commandes de direction et de gaz qui, au clavier, sont fatalement trop violentes. Le volant reste encore le meilleur moyen de se faire plaisir, et de piloter plus finement les F1.

MAIS ON SE FAIT PLAISIR OU BIEN ?

Le but dans un jeu reste malgré tout de se faire plaisir, et ma foi, Official Formula One Racing est un bon outil de plaisir. Le pilotage y est assez naturel et permet de s'amuser très rapidement, tout en sachant pertinemment qu'il n'est pas hyperréaliste. On peut ainsi enchaîner les tours régulièrement et se permettre de savoir où on a perdu du temps, et ça, c'est bon signe ! Le mode Arcade ravira donc bon nombre d'amateurs de F1, mais qui ne veulent pas s'encombrer de détails, avec malgré tout un côté simulation non négligeable, toujours disponible. Le jeu est donc équipé pour tailler la route, avec un moteur physique réaliste, mais aussi quelques détails qui gâchent un peu les choses (ergonomie, graphismes, sons moteur : le V12 Ferrari à 6.000 tr, c'est le ralenti de ma 106…). Quoi qu'il en soit, ce jeu est celui que je préfère, pour la vitesse à laquelle on arrive à se faire plaisir.

«François



4 - Une chose est sûre : on arrive à lire sans problème le nom de chaque sponsor sur les carrosseries ; contents les sponsors, contents.

5 - C'est curieux, j'ai l'impression d'être suivi…

6 - Mordre sur le vibreur, la pertubation sera variable en fonction du degré de réalisme choisi.

7 - La vue interne révèle un cockpit un peu carré mais là tout est en 3D même le tableau de bord.

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : LANKHOR /EIDOS INTERACTIVE

87%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

François : Un très bon jeu de F1 qui sait attirer l'attention. Un grand soin apporté à certains détails, mais d'autres un peu négligés, me laissent — un petit peu — sur ma faim. Reste que pour l'instant, c'est celui que je préfère. Je sais, Monaco GP est bien aussi, mais ici, le plaisir est immédiat...

Luis : La conduite est très sympa, avec une prise en main rapide. Je reste malgré tout plus attaché à un jeu de voitures classique genre TOCA 2, auquel on peut mieux s'identifier, en tant que conducteur.

⊕ ACCESSIBLE À TOUS LES JOUEURS ET «PRESQUE» À TOUTES LES MACHINES, PLAISIR DE CONDUITE..

⊖ VERSION D3D MOYENNE, GRAPHISMES UN PEU JUSTES PARFOIS, LES SONS DES MOTEURS PAS ENCORE AU TOP.

Épopées légendaires : Stratégie et Honneur

3DO™

NEW WORLD COMPUTING

HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC™

Le meilleur de la stratégie au tour par tour

Bientôt disponible sur CD-Rom PC

www.ubisoft.fr/heroes

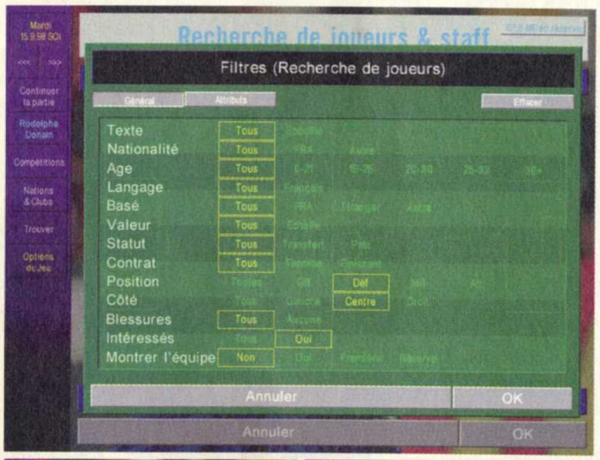
HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE) 3615 Ubi Soft (1,29/mn)

GESTION | MINIMUM: PENTIUM 166 | CONSEILLÉ: PENTIUM 166 | 16 JOUEURS | 16 JOUEURS

L'ENTRAÎNEUR 3

Droit au but

AVANT D'Y JOUER, CE JEU ÉTAIT POUR MOI UNE ÉNIGME. COMMENT DES MILLIERS DE GENS PEUVENT-ILS DONC SE PASSIONNER POUR UN JEU DE GESTION DE CLUBS DE FOOT OÙ LES MATCHES SE RÉSUMENT À DES PHRASES INSCRITES À L'ÉCRAN ? APRÈS Y AVOIR JOUÉ PLUSIEURS HEURES, JE COMMENCE À COMPRENDRE ET JE PENSE DEVENIR BIENTÔT UN MEMBRE DE CETTE SECTE TRÈS ÉTRANGE.



JE ne vous cacherai pas que la première impression que j'ai eue en découvrant cet Entraîneur 3 est que j'allais m'ennuyer ferme. Des menus, rien que des menus et pas l'ombre d'un footeux en short, le tout avec une unique image de fond certes sympathique (Petit et Vieira dans les bras l'un de l'autre après le troisième but de la finale). Mais bon, il faut bien l'essayer ce jeu, ce n'est sûrement pas un de mes collègues qui s'en chargera, Jeff préférant la boucherie traditionnelle espagnole et le patinage artistique et les autres ne se passionnant pour ce sport que lorsque la France gagne la Coupe du monde...

Comme son nom l'indique, ce jeu vous met aux commandes d'une ou plusieurs équipes de foot que vous aurez choisie(s). Toutefois, outre l'aspect sportif, vous vous occupez également du management de l'équipe en fixant les salaires de vos joueurs par exemple, ou en négociant les modalités des transferts. La masse de données à votre disposition est proprement astronomique. Chacun des joueurs présent dans le jeu (et il y en a énormément) a sa propre fiche de renseignements avec toutes ses caractéristiques et un résumé de sa carrière. Vous pouvez contrôler bien sûr la composition et la tactique de votre équipe, mais aussi l'entraînement de chacun de vos joueurs si nécessaire, et chacune de vos décisions a des répercussions instantanées. Vous devez toujours jongler entre les suspensions et les blessures, ou encore remotiver certains joueurs inquiets pour leur avenir.

PLUS VRAI QUE VRAI

Par rapport à son prédécesseur, cette version de l'Entraîneur s'est enrichie de plusieurs championnats supplémentaires puisque leur nombre atteint à présent le chiffre de seize. C'est vrai que bien souvent seulement deux ou trois nous intéresseront (France, Italie, Angleterre, peut-être l'Espagne ...) mais il est toujours appréciable de savoir que l'on peut manager à tout moment n'importe quel club un tant soit peu connu quelle que soit son origine. Toujours au registre de l'inflation, les statistiques individuelles des joueurs sont passées de 16 à 25 et vous pouvez désormais prendre le contrôle de l'équipe réserve. Des petits détails ont également été inclus pour accroître le réalisme des compétitions comme le décalage des matches à cause de leur retransmission télévisée. On en arrive d'ailleurs à un tel point dans ce domaine de ressemblance avec la réalité que l'on se demande ce que les développeurs pourront bien rajouter la prochaine fois. Le jeu a progressé au niveau de la finesse tactique puisque vous pouvez placer vos joueurs de manière moins grossière qu'auparavant sur le schéma du terrain avant le match.

C'EST DU VAUDOU OU QUOI ?

Ce jeu a quelque chose d'envoûtant pour un passionné de football, celui qui connaît ce sport dans ses moindres détails. C'est assez difficile à comprendre mais moi-même, une fois plongé dans le jeu, j'ai eu beaucoup de mal à le lâcher pour écrire les quelques lignes que vous êtes en train de parcourir. Mes voisins de bureau m'ont même regardé avec un air composé de désespoir et d'incompréhension à chaque fois qu'ils m'entendaient encourager mon équipe ou crier après un but. C'est vrai que s'enthousiasmer pour un jeu où l'animation est uniquement composée de phrases sensées retranscrire des actions de football peut sembler étrange... À la limite, je préfère cela à une animation à deux francs comme on en voit parfois, on ressent un peu les mêmes sensations qu'en écoutant une retransmission radiophonique avec une belle place pour l'imagination. Malgré pas mal de défauts (ça rame, certaines tâches auraient pu être automatisées, quelques petites erreurs de texte), ce jeu m'a scotché devant mon écran, cherchant à recruter des joueurs prestigieux ou à élaborer des tactiques en fonction de mes absences et de la disposition adverse. Bluffant !

«Rodolphe

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : SPORT INTERACTIVE / EIDOS

83%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

«Rodolphe : L'essayer, c'est l'adopter. Cet "Entraîneur 3" a un effet proprement hypnotique alors que techniquement, il n'a vraiment rien d'impressionnant. Fondus de foot, foncez, vous ne le regretterez pas.

Xavier : Franchement, j'ai du mal à comprendre Rodolphe. Je le vois s'exciter devant un écran avec des phrases qui défilent. Mouais... Ça ne vaut pourtant vraiment pas un FIFA 99. »

⊕ LA BASE DE DONNÉES MONSTRUEUSE - PASSIONNANT POUR TOUS LES VRAIS FANS DE FOOT.

⊖ ÇA RAME ALORS QU'IL N'Y A RIEN À AFFICHER - IMPOSSIBLE D'AUTOMATISER CERTAINES TÂCHES - UNE FOIS DE PLUS, CLUBS ANGLAIS SURÉVALUÉS.

CORSAIRS

Les F1 de la mer !

CORSAIRS EST UN JEU DE STRATÉGIE POUR GRANDS DÉBUTANTS, TRÈS LINÉAIRE ET ASSEZ SIMPLE. PAS DE GRANDES MANŒUVRES, PAS DE PRISE DE VENT COMME LES PROS. ICI, C'EST ABORDAGE, TIR À VUE ET MASSACRE À TOUT VA. CORSAIRS S'INSCRIT DANS LA LIGNÉE DE PIRATES ! MAIS N'EN A PEUT-ÊTRE PAS LE PANACHE, NI LA PROFONDEUR. ALORS, CORSAIRS : EGO SANS LIMITE OU PETIT JEU POUR DÉBUTANTS ? LA RÉPONSE DANS LE TEXTE À GAUCHE...

Corsairs est un jeu à la "Pirates !", un vieux hit de Microprose signé Sid Meier qui a marqué les esprits de façon durable il y a de nombreuses années, la preuve, je m'en souviens encore. Dans ce jeu, vous jouez le rôle d'un corsaire, et sous les ordres du Roy (de France ou d'Angleterre), vous devez accomplir des missions. Bref, c'est un jeu de stratégie en temps réel. Vous devrez aussi faire du commerce pour gagner de l'or et ainsi augmenter votre flotte.

Me voilà donc parti sur les mers des Amériques, me disant que je vais me laisser bercer par les ondes et le cri des mouettes. Tu parles ! Les navires sont à réaction, à croire que les avions de chasse avaient quatre siècles de retard ! Les marins de l'époque fendaient les mers à 500 km/h, effectuaient des manœuvres osées genre virage au frein à main, passaient leur temps à se courser pour s'aborder, allant jusqu'à traverser des régions entières avant d'y parvenir. Vous l'avez compris, bien que l'on soit dans le monde de la navigation, les déplacements se font à une vitesse phénoménale. Autant c'est pratique pour le commerce, autant c'est pénible durant les combats.

MAIS FRAPPE-LE, SANGBLEU !

Parce qu'en plus, l'interface et la représentation graphique ne sont pas les meilleures que l'on ait vues ces derniers temps. Ainsi, lorsqu'on clique sur un navire ennemi, notre flotte va l'attaquer aux boulets de canon (que l'on peut choisir parmi quatre types), mais on peut aussi demander de l'aborder en cliquant une seconde fois. Sympa, sauf que les navires se déplaçant comme des F1, on passe son temps à cliquer sur l'écran sans savoir combien de fois on a cliqué dessus... Bref, on aborde souvent, sachant que le bateau tire avant d'aborder... C'est le bordel. S'ensuit une séquence en temps réel où l'on doit mener à bien l'abordage. En bas, son bateau avec l'équipage, en haut, l'ennemi. C'est du Warcraft. Mais du Warcraft demeuré : ils jouent à regarder les hommes tomber jusqu'à ce qu'on leur désigne une cible. Si elle est morte et que personne ne les attaque, hop, un coup de roupillon, histoire de récupérer. Une vraie cour d'école où il faut rappeler tout le monde à l'ordre. La stratégie devient donc vite la suivante : aborder les plus faibles et éviter les autres. Super intéressant, donc. D'autant plus qu'il ne faut pas que le corsaire que l'on incarne meurt, sinon c'est fini, casse-toi, game over.

DU SANG, DE LA CHIQUE ET DU BROUILLON

Si ce titre a été annoncé comme le digne successeur de Pirates !, c'est par des gens qui n'ont pas joué à Pirates, ou qui ont oublié ce jeu, ou qui ne savent plus ce qu'ils disent, ou que j'ai mal compris. Dans Pirates !, on dirigeait son navire au clavier, il fallait jouer avec le vent, et les manœuvres étaient réalistes. Ici, on réalise ses missions sans enthousiasme, on marchande sans discuter, on traverse les mers à fond, et on s'ennuie un peu en repensant à Pirates ! Et pourtant, tout y est, l'ambiance, le commerce, la politique, la conquête de comptoirs, les pirates, les mouettes. Il ne manque que quelques réglages et un peu plus de stratégie. Un jeu à réserver aux fans de pirates qui ne connaissent ni Settlers, ni le hit de Sid Meier.

Yann

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : MICROÏDS

70%

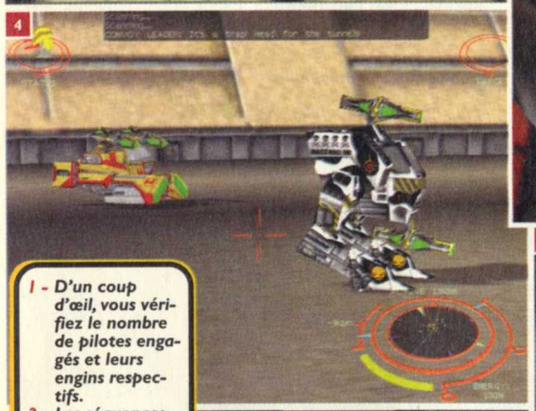
intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

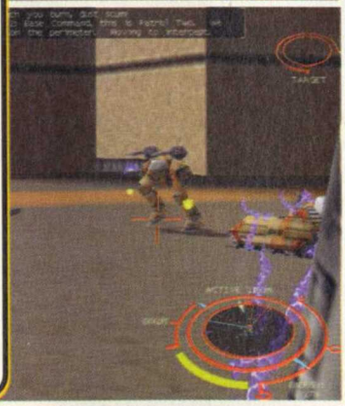
Yann : Corsairs avait tout pour réussir, même la référence à un hit comme Pirates ! Mais il avait tout pour se vautrer, dont la référence à un hit comme Pirates ! Corsairs est simplement un jeu de plus.

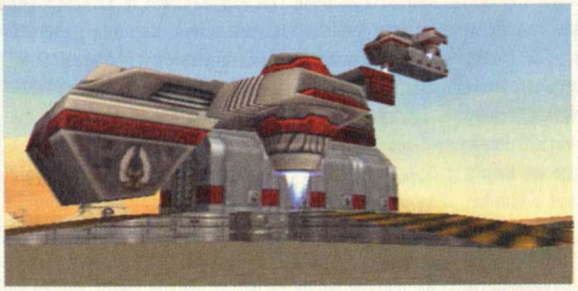
Jeff : Corsairs est un petit jeu sans prétention, sans prouesses ni originalité renversante. Il est sympa pour débuter dans le genre, même s'il y a beaucoup mieux ailleurs, dans d'autres univers.

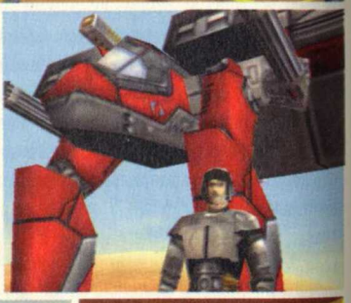
+ L'UNIVERS BIEN RETRANSCRIT, LE COMMERCE, LES NOMBREUX NAVIRES.

− INTERFACE CONFUSE, PAS DE JEU EN RÉSEAU, RÉPÉTITIF, MANŒUVRES TRÈS PEU RÉALISTES, MUSIQUE INSUPPORTABLE.

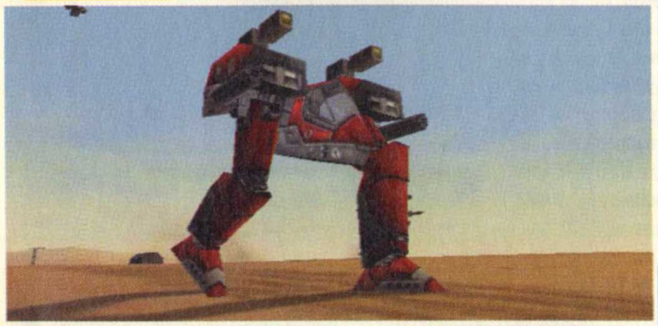


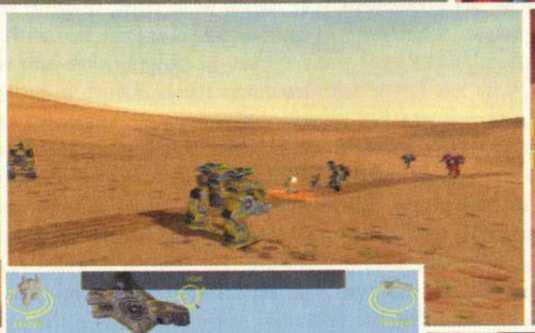


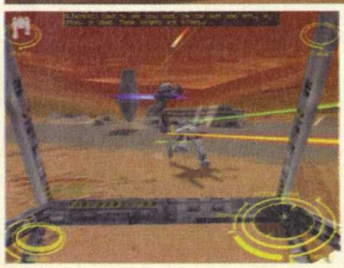


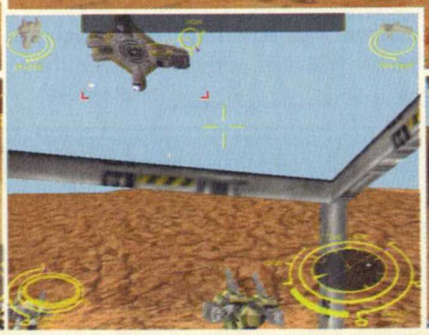


1 - D'un coup d'œil, vous vérifiez le nombre de pilotes engagés et leurs engins respectifs.
2 - Les séquences cinématiques mettent en scène des personnages.
3 - On a une bonne idée de ma taille par rapport à celle de l'adversaire.
4 - J'adore la couleur "vache" de celui-là.
5 - Les Cybrids ont vraiment un look sorti de nulle part.
6 - Les missiles font des nuages de fumée du plus bel effet.









Vidéo sur le CD

SIMULATION · MINIMUM: PENTIUM 200 · CONSEILLÉ: PENTIUM II 233 · 4 JOUEURS · 16 JOUEURS · 16 JOUEURS · direct3D

STARSIEGE

COMME POUR TOUS LES JEUX DE CE GENRE, IL Y A SUR NOTRE PLANÈTE UNE TRIBU, UN CLAN ÉNORME DE JOUEURS QUI ATTENDENT AVEC IMPATIENCE STARSIEGE ET JE SUIS SÛR QUE LES FANS DE MECHS NE CRACHERONT PAS SUR UN PETIT TOUR À BORD D'UN HERC, ÇA VAUT LE DÉTOUR.

...et Hutch !

POUR ceux qui débarquent dans le jeu vidéo (il n'y a pas de honte, mieux vaut plus tard que jamais) Starsiege est la suite d'Earthsiege et c'est un univers au background très fort où l'on incarne un pilote aux commandes d'un robot bipède. Ce n'est pas de Fenwicks ou de porte-palettes qu'il s'agit mais d'engins énormes, armés jusqu'aux dents et équipés de technologies de pointe qui se déplacent jusqu'à 130 km/h et peuvent peser une centaine de tonnes. On est investi d'un sentiment de puissance à bord, qui est incomparable à celui qu'on éprouve avec un tank par exemple. C'est très étrange d'être à la tête d'une escouade de quatre monstres blindés d'armures composites qui font trembler le sol et soulèvent des nuages de sable sous leur pattes décidées. Si vous êtes insensible à ce "charme", passez votre chemin, Starsiege ne fait pas partie des jeux bourrins et si vous voulez vous initier aux jeux de Mechs, il vous faudra une certaine discipline, ce qui est plutôt frustrant quand on démarre.

DÉBRIS DE CYBRIDS

Starsiege est à des années-lumière de ce qu'on faisait auparavant et dans tous les domaines. Au niveau graphique et en termes d'ergonomie, c'est devenu franchement plus cool qu'auparavant. Les scènes cinématiques, dans ce dernier jeu, donnent envie d'en savoir plus sur le pourquoi du comment. Elles exploitent le moteur du jeu, comme c'est le cas maintenant dans pas mal de titres et la séquence d'intro commentée par un enfant (du moins dans la version US que j'ai reçue) est remplie d'un sentimentalisme inattendu.

Après avoir lutté contre les Cybrids sur la Terre, les humains (eux-mêmes divisés entre eux) se sont rebellés sur différentes planètes du système solaire et déplacent ainsi le conflit sur Mars, entre autres. Vous devez d'abord vous battre contre les rebelles et vaincre Cannon leur chef, pour rallier tout ce petit monde à votre cause. Vous avez le choix entre deux campagnes, celle des humains et celle des Cybrids. Le manuel vous conseille à juste titre de commencer par celle des humains, la campagne Cybrid étant plus difficile, vraiment plus dure, euh... beaucoup plus dure en fait que celle des humains. Dans les deux cas, les débuts sont difficiles. Vous commencez avec un modèle plutôt pourri. Vous devez remplir des missions sans grand intérêt pendant que vos potes se montrent leurs cicatrices de guerre en rigolant autour d'un verre tout en faisant sauter une serveuse sculpturale et peu farouche sur leurs genoux.

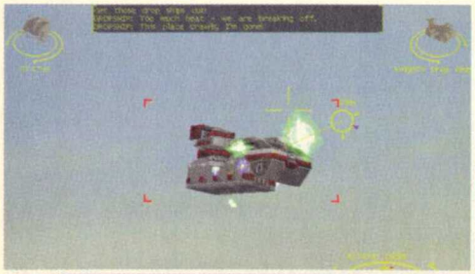
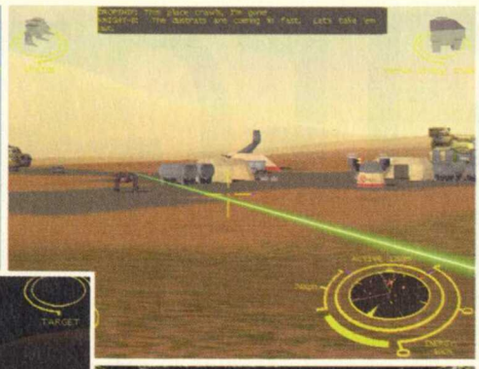
LES DOUZE TRAVAUX DES HERCS

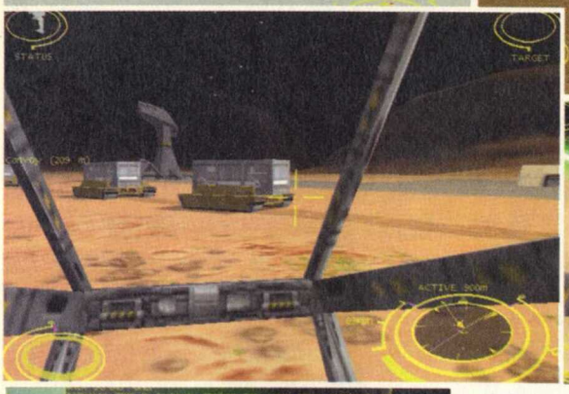
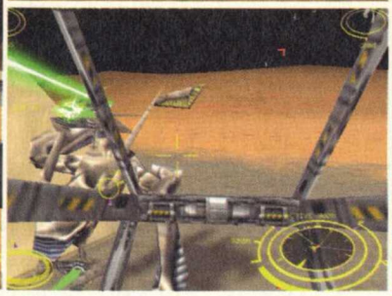
Les événements s'enchaînent néanmoins rapidement et l'action devient intéressante lorsque vous commencez à recruter des pilotes et à pouvoir choisir entre différents modèles de robots. Vos Hercs, le diminutif d'"Herculeans", sont très différents les uns des autres et vous devez comme à l'accoutumée tenir compte de nombreux paramètres pour les faire évoluer. Le système de progression technologique est complexe mais bien fait. Il n'y a que trois châssis différents, léger, moyen et lourd. Vous pouvez modifier les équipements de base en fonction du choix, mais en gardant toujours un œil sur deux paramètres fondamentaux : l'énergie à fournir pour les armes et les boucliers, et le poids total. Si vous chargez trop votre Herc, vous ne pourrez pas l'utiliser sur le terrain, par contre le jeu vous laisse le droit de commettre l'erreur de prendre des armes qui bouffent trop d'énergie.

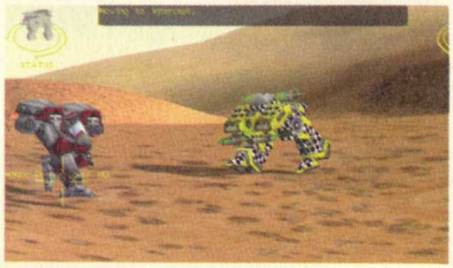
En fonction du modèle, vous pourrez embarquer jusqu'à huit armes différentes sur les engins les plus lourds, comme les énormes Olympians. La panoplie d'équipements s'étoffe rapidement au fur et à mesure que vous réussissez vos missions. Le système de Starsiege ne tient pas compte de l'argent mais de ce que vous récupérez sur les engins ennemis. Si vous perdez des unités, vous perdez également de précieux éléments. Il faut aussi gérer les pilotes, vous ne pouvez pas sauvegarder en cours de mission comme à l'accoutumée et si vous avez perdu trop de pilotes, il est donc important de recommencer une mission même accomplie avec succès. Si elle a été trop meurtrière, vous vous retrouverez à moyen terme sans pilotes et là, c'est trop galère, pas de bras, pas de chocolat.

I'M A BOY THAT CAN ENJOY INVISIBILITY

Les missions sont bien balancées en termes d'intérêt mais surtout en termes de durée. Une mission d'une heure que vous n'arrivez pas à passer au bout de la quatrième fois, ça vous arrivera sans doute, mais dans la campagne des Cybrids ; la plupart du temps, la difficulté est bien dosée. Au menu : escorte de convois, équipe de secours venue donner un coup de main, capture de



technologie extraterrestre, défense de villes mais aussi destruction de complexes. Ce qui me branche le plus dans cette catégorie de jeux, l'aspect stratégique, est super bien exploité. Le terrain de bataille, c'est l'extérieur. Vous devez donc jouer à mort avec le relief et les constructions quand il y en a. Une option permet d'éteindre son Herc pour ne pas se faire repérer sur les radars, un équipement spécial vous rend invisible façon Predator, mais dès que vous tirez, vous redevenez perceptible.

Les ordres basiques que vous pouvez donner aux coéquipiers permettent de multiples stratégies. C'est dans ce sens que ce jeu demande une certaine forme de discipline. Les briefings sont très complets et très clairs, vous devez absolument en tenir compte, car chaque mission comporte souvent plusieurs objectifs et la négligence peut s'avérer fatale. C'est également en étant attentif aux briefings que vous verrez qu'il faut équiper votre Herc d'un scanner ou d'un module d'invisibilité sous peine de ne pas pouvoir arriver au but.

Il faut ensuite affiner son plan d'action. Le type d'ennemis rencontrés va influer sur les modèles et l'armement que vous choisirez pour aller vous bastonner. Plutôt missiles et lasers ou mitrailleuses ? Faut-il miner le terrain ? Les ennemis sont-ils plutôt rapides ou plutôt blindés ? Ces questions, vous vous les poserez chaque fois que vous démarrerez une nouvelle mission. En perdant, vous tirerez toujours quelque chose de votre échec.

BEAUX COMME DES CAMIONS

Les graphismes sont superbes, à l'exception des constructions. Ces dernières sont simples, trop polygonales et même en explosant, elles font peine à voir à côté du reste, on voit quatre ou cinq formes géométriques pivoter puis disparaître en une sorte de fondu accompagné par une petite explosion. Les Hercs, eux, sont superbes. Sur le plan de l'animation, rien à redire, les textures originales dont vous pouvez les couvrir (vous pouvez bien sûr créer les vôtres) sont splendides. Les décors (bon, OK, on est dans l'espace et il n'y a pas de forêts ou de cascades) sont très beaux. Chaque planète possède sa propre atmosphère, grâce à l'éclairage, aux vallonnements et au ciel animé. Mais qui dit joli dit : "j'espère que t'as cassé ta tirelire à Noël pour t'équiper chez le Taïwannais" parce que c'est quand même un moteur un peu gourmand. Des options permettent de réduire la distance de vision et de baisser les détails, mais quand on a vu ce que ça donne avec "tout à fond", on ne peut plus faire marche arrière.

L'un des petits trucs qui m'ont un peu déçu réside dans la fragilité des armes et dans les effets spéciaux qui les caractérisent. Les armes sont très exposées sur les robots, elles sont très saillantes et si c'est un avantage lorsqu'on vise un type, il suffit pour un petit Herc de lui détruire ses deux mitrailleuses d'épaule pour en faire un parfait poulet paniqué ; c'est frustrant quand ça vous arrive trop souvent. Dans la série des défauts, la plupart des armes tirent des salves peu impressionnantes et accompagnées de sons parfois un tantinet ridicules. L'intelligence artificielle est bonne, les ennemis n'hésitent pas à appliquer des techniques de contournement ou d'encerclement et s'enfuient lorsqu'ils sont trop blessés. Ils se révèlent même de véritables danseuses pour ce qui est d'éviter les tirs.

Dommage par ailleurs que le camp des Cybrids apporte de nouveaux Hercs à l'esthétique vraiment originale mais comporte peu de différences d'armement par rapport au camp des humains. Hormis cela, Starsiege fera bonne place sur les étagères des amateurs du genre et se laissera découvrir par les néophytes sans trop de bobos. *« Luis*

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : DYNAMIX / SIERRA

85%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

« ***Luis :*** J'ai éprouvé le même plaisir qu'autrefois à me replonger dans les choix d'équipements pour mes Hercs, la même obstination à réussir les missions.

Jeff : C'est vraiment très sympa quand on a le temps de se plonger dedans, ce qui n'a pas été mon cas, hélas, mais les missions sont bien conçues et j'aime bien la dégaine des Hercs. »

⊕ UN UNIVERS ET UNE HISTOIRE COHÉRENTE, UNE GRANDE ERGONOMIE AUSSI BIEN EN TERMES DE JOUABILITÉ QUE D'INTERFACE. UNE DIMENSION STRATÉGIQUE BIEN PRÉSENTE.
DES GRAPHISMES DE QUALITÉ INÉGALE EN CE QUI CONCERNE LES BÂTIMENTS, LES TIRS DE CERTAINES ARMES ET EXPLOSIONS. LA CAMPAGNE CÔTÉ CYBRIDS EST TRÈS CHAUDE AU NIVEAU DIFFICULTÉ. ⊖

SPORT
MINIMUM: PENTIUM 166
CONSEILLÉ: PENTIUM 166

ABSOLUTE FOOTBALL

Allez hop, encore un jeu de foot ! Décidément, tout le monde attend la fin des compétitions pour sortir son jeu. Quoi de neuf dans celui-là ? On peut jouer avec toutes les grandes équipes nationales depuis quarante ans. Super, me dis-je, je vais enfin pouvoir réécrire l'histoire en refaisant le France-Allemagne de Séville de 82, il m'avait fait chialer, celui-là. Bon, je lance le jeu pour constater que les menus sont d'une rare laideur. Je choisis un petit 4-4-2 classique et d'office, on me met Platini attaquant et Six milieu de terrain. Je remets les choses en place pour partir vers la phase de jeu. Les joueurs font quelques étirements et l'arbitre siffle le début de la rencontre. Je ne reconnais aucun de mes joueurs qui ont dû être modélisées d'après des vignettes Panini usagées et le public dans les gradins est ridicule. Au moins, ça a l'air de bouger correctement. Je joue un peu pour constater que ce jeu ressemble autant à du foot que «Le trou noir» à «2001, l'odyssée de l'espace». Le comportement des joueurs oscille entre le n'importe quoi et le n'importe quoi avec une forte tendance pour le n'importe quoi. En gros, la tactique se résume à balancer des grands coups vers l'avant en aveugle puis à tirer dès la ligne médiane franchie. Les bruitages sont ridicules et on entend des voix vous dire «Au milieu» - «Derrière» sans que l'on sache si ça a un rapport quelconque avec le match. Bon, allez, ne nous acharnons pas sur un être qui n'a apparemment pas toutes ses facultés et repartons faire un petit FIFA. **«Rodolphe**

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : CRIMSON - VIRGIN

32% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

COURSE
MINIMUM: PENTIUM 166
CONSEILLÉ: PENTIUM 200 MMX

V-RALLY

À quoi sert d'avoir un PC à 15.000 balles si c'est pour jouer à de mauvaises adaptations de jeux PlayStation ? À quoi sert de sortir V-Rally sur PC ? Certes, ce jeu a, un temps, été LA référence des «simulations» de rallye sur PSX du fait qu'il était le SEUL disponible. Sur PC, il n'en va pas de même, et des jeux très anciens comme RAC Rally ou de plus récents comme Colin Mc Rae Rally sont largement meilleurs, que cela concerne les graphismes, l'animation ou, surtout, le plaisir de conduite et le réalisme. En effet, sur PlayStation, le gros reproche qui avait été fait portait sur la légèreté des voitures qui avaient tendance à se retourner comme des crêpes. Sur PC, c'est mieux, elles ont tendance à se retourner comme des crêpes fourrées. Le prix à payer pour cette «amélioration» est un côté Matchbox dans la modélisation des voitures qui ressemblent à ce que l'on trouve dans les jeux «rigolos» PlayStation (genre Choro Q, pour ceux qui connaissent). Du coup, les voitures ne sont absolument pas réalistes dans leurs proportions, et on dirait des courses de voiturettes de golf... La prise en main est déplorable, les voitures réagissent comme si l'on avait pris de la coc', ont tendance à accrocher tous les reliefs du terrain (comme si tout était en caoutchouc)... Pire, si l'on accroche, on peut s'attendre à ce que les trois concurrents nous percutent l'un après l'autre, ce qui est, il faut bien l'avouer, d'une part totalement irréaliste, et d'autre part extraordinairement exaspérant. Moi, j'ai bien envie de mettre un zéro pointé et de convoquer les parents ! **«Yann**

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : INFOGRAMES

48% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

SPORT
MINIMUM: PENTIUM 166
CONSEILLÉ: PENTIUM 200

PUMA STREET SOCCER

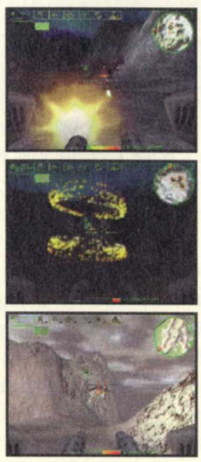
Autant je n'aime pas le football à la télé, excepté la Coupe du Monde, mais ce n'est pas pareil, autant les jeux de foot orientés arcade m'amusent la plupart du temps. La plupart seulement, car avec un truc comme Puma Street Soccer, je ne m'amuse pas du tout. Rien n'est au point dans ce jeu. On peut jouer à huit sur le même écran, soit, mais il est impossible de régler les commandes, ce qui n'est un problème, puisque l'on ne joue pas à Puma Street Soccer. On ne peut pas jouer en réseau, mais ce n'est pas un mal puisque de toute façon, on n'a pas envie de jouer à Puma Street Soccer, seul ou à plusieurs. Ensuite, on s'ennuie ferme dans ce jeu auquel on ne joue pas. Certes, il n'y a pas de sorties en touche, mais on a l'impression de jouer dans sa cuisine, avec un terrain qui mesure 20 mètres carrés. Reste que ce jeu est une invitation au sport et au défoulement sain puisque l'on peut toujours effectuer un beau coup de pied de dégagement sur le CD pour le voir suivre une belle courbe parabolique et exploser, loin, loin de soi. Ce qui est la seule façon valable de jouer avec Puma Street Soccer... **«Yann**

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : PIXELSTORM / INFOGRAMES

27% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

ARCADE
MINIMUM: PENTIUM 200
CONSEILLÉ: PENTIUM 233 MMX

UPRISING 2 LEAD AND DESTROY



«Souvenez-vous d'Uprising 2....», oh mince, ça commençait déjà mal dans le dossier de presse. Oui, je me rappelle d'Uprising, d'ailleurs j'avais réussi à l'oublier complètement, refoulé dans l'inconscient grâce à Battlezone notamment. Bon, vous êtes toujours censé être plus ou moins au four et au moulin entre votre tank à tout faire et votre citadelle. Vous devez bouter les Kri'i'saaran, ça ne s'invente pas, avant qu'ils n'arrivent à Poitiers et vous irez les poursuivre jusque sur leur planète Trich. Je ne suis pas allé jusque-là mais j'espère que le terrain est plus dégagé que sur Terre où le relief est carrément gênant pour se déplacer. Le deux n'est peut-être pas pire en fait, c'est encore très très moche et l'ergonomie est toujours aussi naze mais différemment. J'arrive encore à me demander comment on peut rendre une interface aussi incompréhensible avec une telle pauvreté d'unités à fabriquer et de pseudo-gestion. Le plus ridicule graphiquement, ce sont sans doute les soldats en bitmap monochrome. Pourvu qu'ils ne sortent pas un Uprising 3, et c'est pas moi qui les ai encouragés à sortir un 2 en tout cas. **«Luis**

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : CYCLONE STUDIOS/UBI SOFT

45% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

SPORT
MINIMUM: PENTIUM 166
CONSEILLÉ: PENTIUM 166

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Alors que la saison de foot tire à sa fin, la compétition entre jeux de "passe à onze" bat son plein. Dernier venu en date, UEFA Champions League se targue de la licence officielle de cette compétition. On y retrouve donc tous les clubs y participant cette année avec une composition des poules conforme à la réalité. Élément beaucoup plus intéressant, les plus prestigieuses équipes qui s'y sont illustrées par le passé ou dans feue la Coupe des clubs champions sont disponibles (l'Ajax de la grande époque, le Milan AC, l'OM...). Vous pouvez donc faire s'affronter l'Ajax de 72 et l'OM de 91, géant. Enfin, pas si géant que ça puisque si l'on s'amuse les cinq premières minutes, on constate très vite que le jeu est truffé de carences. Les joueurs, notamment, ont parfois des comportements étranges : certains passent à côté du ballon sans s'en soucier alors que d'autres font des passes en retrait complètement ratées, indignes d'un vétéran de la dernière division du championnat corpo. Je ne vous parle même pas des têtes plongeantes ou des retournés tentés en dépit du bon sens. La règle du hors-jeu est mal appliquée car elle tient compte des hors-jeu de position alors que cela n'a plus cours depuis des lustres. Tout cela est fort dommage car même si l'animation et la palette des coups disponibles sont un cran en dessous de celles présentes dans FIFA 99, UEFA CL est assez plaisant à jouer avec une bonne circulation de la balle et une réaction assez rapide aux impulsions du pad. De plus, la présence d'un mode Scénario est une excellente innovation : par exemple, vous avez cinq minutes pour marquer un but pour vous qualifier, stress et pressing tout terrain garantis. Espérons que pour la prochaine édition de ce jeu, la modélisation des personnages sera convenable (Johann Cruijff ou Boksic sont à mourir de rire) et que le comportement des joueurs sera corrigé, car FIFA 99 doit commencer à se sentir bien seul sur son piedestal... **Rodolphe**

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : SILICON DREAMS - EIDOS

72% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

HELL-COPTER

ARCADE
MINIMUM: PENTIUM 233 MMX
CONSEILLÉ: PENTIUM II 266

En attendant "Serbian-Strike" qui ne devrait pas tarder à débarquer vu que la série a toujours collé à l'actualité, voilà Hell-Copter dont on vous avait parlé le mois dernier.
Le scénario fait frémir, vu ce qui se passe en ce moment : "Fin des années 90, de multiples conflits régionaux échappent au contrôle des organisations mondiales (...) un commando spécial est créé pour résoudre les multiples crises". Au moins, vu le jeu, les développeurs ne se sont pas hypocritement encombrés d'un scénario grandiloquent, c'est clair, on y va, et il faut tirer sur tout ce qui bouge et qui est kaki. Il fallait un décor et un mobile, en dix lignes, tout est dit, c'est cool.
Draco Entertainment a surtout mis l'accent sur la réalisation et le gameplay, ça se sent. Il y a quelques défauts mais graphiquement, c'est comme je vous le disais le mois dernier, absolument euh... charmant, si tant est qu'on puisse utiliser ce terme pour un jeu guerrier. Le relief n'est pas en reste, excepté le côté artificiel du découpement, on peut aller où on veut mais par secteur, les montagnes étant infranchissables sur les côtés. Du coup, les premières missions sont très linéaires, on suit les routes et on couvre la carte en faisant des incursions à droite à gauche, pour tout nettoyer. En progressant, on a des véhicules civils à couvrir, s'ils sont détruits, on perd la mission. On doit aller et venir, après avoir sécurisé une zone au Nord, on finit la mission en devant regagner le Sud. Bon, c'est pas très très folichon pour ce qu'il m'a été donné de voir, mais j'ai connu pire.

C'est de l'arcade pure et dure donc, le coup du relief qu'il faut utiliser à des fins stratégiques, vous pouvez laisser tomber, les élévations, soit il n'y en a pas soit elles vous empêchent de passer. La seule finesse consiste à bien gérer son armement. En fonction du modèle d'hélico que vous choisissez, vous pourrez balourder des trucs très spectaculaires comme les bombes à fragmentation (que je prenais pour du napalm, pasque j'avais une version en allemand) ou des mini-missiles téléguidés qui partent comme des guêpes se jeter sur le premier truc qui se présente.
La plupart du temps, vous utiliserez vos mitrailleuses, lourdes ou légères, pour vous débarrasser du tout-venant, mais contre les hélicos ennemis par exemple, rien ne vaut une bonne paire de missiles air-air. De ce point de vue, le jeu est stratégique, malheureusement, pour ce qui concerne les cas où l'on est censé diriger des tanks au sol ou bénéficier de l'aide de copains en hélico, bonjour l'angoisse ! Les types sont de vrais kamikazes. J'ai recommencé plusieurs fois la deuxième mission pour essayer de voir si je pouvais protéger mon allié, mais malgré mes efforts, il a toujours voulu foncer bêtement sur des tourelles lance-missiles posées à proximité. En gros, ce n'est pas un jeu qui brille par son originalité mais qui se distingue au niveau visuel de ce qui a déjà été fait dans le domaine. La maniabilité est excellente et l'inertie des hélicos est bien balancée. Ce n'est pas le cas de l'intelligence artificielle très sommaire des ennemis et si, dans le principe, c'est un peu répétitif, on se défoule bien et en shoot, c'est quand même l'un des aspects les plus importants. **Luis**

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : DRACO ENTERTAINMENT / UBI SOFT

72% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

Blaqué dans un jeu PlayStation, Nintendo 64... ?
playmag
Des milliers d'astuces pour plus de 1 200 jeux ! Des dizaines de solutions complètes. Tous les mois, le jeu de votre choix à gagner
3615 PLAYMAG - 08 36 68 05 04

PC SOLUCES 3 RÉDACTIONS EN 1
DES MILLIERS D'ASTUCES POUR DES CENTAINES DE JEUX !
DES DIZAINES DE SOLUTIONS COMPLÈTES...
GAGNEZ DU MATÉRIEL POUR ÉQUIPER VOTRE PC,
AINSI QUE LE JEU DE VOTRE CHOIX
3615 PCSOLUCES - 08 36 68 14 16

Toute l'actualité ciné, les dernières news, les horaires des films en salles pour toute la France, assistez gratos aux meilleures avant-premières, gagnez des places de ciné, des K7 Vidéo...
Ciné Live
3615 CINELIVE

CYBER PRESS PUBLISHING
Vous désirez connaître le sommaire de CINÉ LIVE, PC SOLUCES ou des BIBLES DES SECRETS, ou vous souhaitez commander nos anciens numéros ou encore vous abonner (paiement par CB accepté) :
08 36 68 84 48

Bloqué dans TUROK 2 ou dans un autre jeu ACCLAIM ?
Acclaim
Pour consulter nos astuces et nos solutions ou pour gagner nos meilleurs jeux :
3615 ACCLAIM - 08 36 68 24 68

APOCALYPSE, le jeu avec Bruce Willis, débarque chez ACTIVISION ! Retrouvez nos astuces, nos solutions et gagnez nos nouveaux jeux
ACTIVISION
3615 ACTIVISION - 08 36 68 17 71

Faites le tour du monde avec CRYO : de Chine à Versailles, en passant par Égypte et Atlantis, toutes les solutions de ces jeux sont sur :
CRYO
3615 CRYO

EIDOS
Astuces, solutions des jeux TOMB RAIDER et EIDOS vente par correspondance de la gamme Lara Croft
3615 EIDOS • 3615 TOMBRAIDER • 08 36 68 19 22

Un problème sur ODDWORLD ? "L'Odyssée d'Abe" ou "L'Exode d'Abe"
GT INTERACTIVE sont sur :
3615 GT INTERACTIVE
08 36 68 14 11

Toutes les astuces et solutions complètes de nos jeux PC, PlayStation et Game Boy
TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE
BMG INTERACTIVE
3615 TAKE 2
08 36 68 57 75
Gagnez aussi nos dernières nouveautés

Le "Duke" est de retour et il va bouffer de l'Alien !
DUKE NUKEM
Gagnez en exclusivité Duke Nukem Time To Kill sur PlayStation :
3615 DUKE

Interplay
Gagnez Baldur's Gate
Pour tout savoir sur les jeux INTERPLAY PC et consoles, précipitez-vous :
3615 INTERPLAY - 08 36 68 24 68

KONAMI
Des infos, des astuces, des solutions complètes, des réponses personnalisées sur les jeux KONAMI :
3615 KONAMI - 08 36 68 16 15

SEGA
Pour tout savoir sur la DREAMCAST, la console du 3e millénaire ou sur n'importe quel jeu SEGA, contactez nos experts :
3615 SEGA - 08 36 68 01 10

Tarif audiotel minitel 3615 et 08 36 68 : 2,23F/min.

AMÉLIOREZ ET INSTALLEZ VOTRE PC SANS SOUCIS !

148 pages pour choisir, installer et configurer votre PC pas à pas

PC SOLUCES HORS-SÉRIE
WWW.PCSOLUCES.COM

AMÉLIORER ET INSTALLEZ VOTRE PC SANS SOUCI !

Processeur - Carte-mère - Disque dur - CD-Rom - Graveur - Mémoire - Carte vidéo - Carte 3D - Lecteur de disquettes - Carte-son - Carte SCSI - Boîtier Imprimante - Joystick - Kit DVD-Rom - Modem - Mise à jour du système...

500 TRUCS & ASTUCES POUR UTILISER WINDOWS

Base de registres - Bloc-notes Compression du disque dur Connexion - Corbeille - Explorateur Souris - Bureau - Fichiers - Textes Menu Démarrer - Polices Sauvegardes...

+DE 400 PHOTOS

39 F

Mars/avril 1999 - 39 FF - 5,95 € - Belgique : 250 FB - Suisse : 11 FS - Luxembourg : 250 FL - Canada : 9,95 $ Can.

500 TRUCS & ASTUCES + 400 PHOTOS

BON DE COMMANDE

Bulletin à renvoyer avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
CYBER PRESS PUBLISHING, RÉASSORT H.S. PC SOLUCES - UPGRADE,
6, bd du Général-Leclerc - 92115 CLICHY CEDEX.

JE COMMANDE LE ❑ ***H.S. PC SOLUCES (UPGRADE)***
AU PRIX DE 49 FF PAR EXEMPLAIRE (10 F DE FRAIS DE PORT INCLUS)
CI-JOINT MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING, PAR
❑ *CHÈQUE* ❑ *MANDAT-LETTRE*

❑ *CARTE BLEUE N°* _____ _____ _____ _____
(Merci d'écrire en majuscules) *EXPIRE FIN* _____

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ *Ville* _____

Pays _____

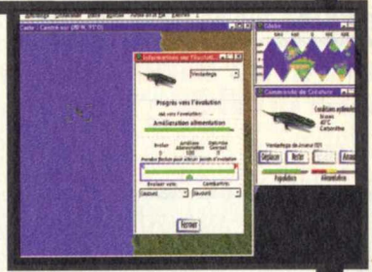
Signature obligatoire :

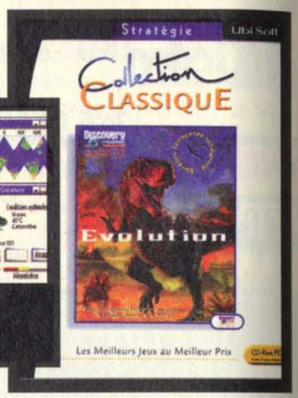
Offre valable jusqu'au 31 mai 1999 pour la France métropolitaine uniquement. Réassorts pour la Belgique : contacter Tondeur SA et pour la Suisse : Edigroup S.A. (voir ours en page 4). Pour les DOM-TOM et le reste du monde, veuillez nous contacter directement au 33.1.41.06.44.44.

OUH LÀ ! PLEIN DE TRUCS À PRÉSENTER SUR UNE PAGE DONC, STYLE TÉLÉGRAPHIQUE : DES BONNES SURPRISES - DES RESSORTIES DE JEUX BUDGET À DES PRIX PLUS BAS - Y'A BON. ***Yann et Léo de Urlevan***

PETITES BOURSES

ÉVOLUTION





Celui-là, je sais pas d'où il sort. J'en ai jamais entendu parler ! Pour résumer, c'est une sorte de Sim Earth. Je doute que bon nombre d'entre vous connaissent ce titre, donc, j'explique. Vous commencez une partie à l'âge du carbonifère (il y a très longtemps, dans une galaxie très lointaine... © LucasFilms) et vous devez atteindre l'intelligence ; oui, en partant d'animaux comme les lézards. Graphiquement, ce n'est pas très beau, environnement Windows oblige. Par moment, on a un peu l'impression de n'interagir sur rien et l'ensemble est assez difficile. Mais c'est très original et on peut consulter à tout moment une sorte de base de données sur toutes les théories de l'évolution des espèces et ses nombreuses inconnues. Bref, il a tout pour déplaire de prime abord, ce jeu, mais il est tout de même amusant.

Editeur : Ubi Soft
Configuration requise : Pentium 133
Prix : 100 F env. (15 euros)

INCUBATION

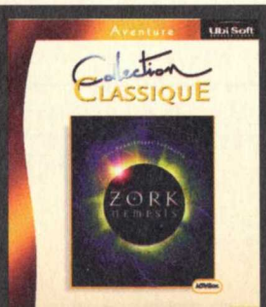
Ce jeu a reçu le Yann d'or 98 du meilleur jeu de stratégie par tour de l'univers tout entier, ce qui n'est pas rien. En effet, inspiré de Warhammer 40K et de Space Hulk, ce jeu vous place à la tête d'escadrons de space marines suréquipés aux prises avec des aliens redoutables au corps à corps. Ce jeu prend en compte l'expérience de vos marines, et l'ambiance est tout simplement époustouflante, retranscrite par des déplacements en 3D temps réel. De plus, la lisibilité de l'action est toujours parfaite et le dosage de la difficulté quasiment irréprochable. Autant dire que si vous ne jurez que par le temps réel à la Starcraft, ce jeu vous fera vivre des moments inoubliables !

Editeur : Ubi Soft
Configuration requise : Pentium II 233
Prix : 100 F env. (15 euros)

MAGIC THE GATHERING

Cette version informatique du jeu de cartes Magic est un véritable bonheur. Bon, pour ceux qui aiment, bien sûr... C'est surtout que cela revient beaucoup moins cher que la version "carton". Tout d'abord, il y a un didacticiel qui vous explique les règles du jeu ; ça, c'est vraiment appréciable, car à chaque fois que l'on a tenté de m'expliquer ce truc, j'ai décroché au bout de deux minutes. Il y a plusieurs types de magie, la blanche, la rouge, la noire, la rose à poix bleus... Le jeu ne contient pas toutes les cartes de la version "cour de récré" (il en existe plus de 1.500 en comptant toutes les extensions) mais cela vous permettra de faire de jolis combos quand même. La carte du "lotus noir" est bien présente ainsi que 399 autres, mais comme vous pouvez le constater en mettant à rude épreuve vos talents de sous-tracteur, on est bien loin du compte. Le seul petit inconvénient, c'est qu'il vaut mieux avoir un écran assez grand car les petites polices de caractères fatiguent pas mal les yeux.

Editeur : Ubi Soft
Configuration requise : Pentium 166
Prix : 100 F env. (15 euros)

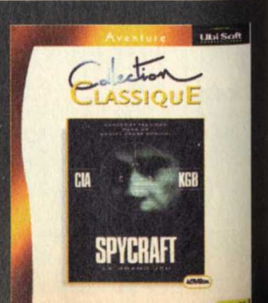


EN BREF

• Zork Nemesis ressort au prix de 100 francs env. (15 euros). La durée de vie est assez longue. À votre place, je me précipiterais dessus car ce jeu a été mis sur la sellette par "Familles de France" (voir dossier dans notre précédent numéro).

• Spycraft ressort aussi au prix de 100 francs env. (15 vous servez de tout le matériel de l'espion modèle. De bonnes idées mais de mauvais acteurs et une réalisation générale moyenne.

• Interstate 76 sort dans une gamme budget. Jusqu'à présent, on ne le voyait que dans des compilations. C'est TLC Edusoft qui le distribue au prix de 100 francs env. (15 euros).



CRASH TEST

Il ne se passe pas un mois sans qu'une nouvelle carte 2D/3D ne voit le jour. Certes, la donne ne change que rarement et le trio de tête formé par 3Dfx, NVIDIA et ATI n'est jamais remis en cause. Ce n'est pourtant pas faute de concurrence. Mais comment lutter à armes égales contre des poids lourds de la puissance ? La solution est peut-être alternative, et Trident semble l'avoir trouvée.

Tout en un pour deux fois rien

Blade 3D

À la manière de M6 qui a choisi la technique de "contre-programmation" du dimanche soir pour concurrencer les millions de TF1 et France 2, en proposant une émission plutôt qu'un film, Trident n'axe pas sa communication sur la puissance de la Blade 3D, mais sur son prix plancher. C'est que, comme AMD face à Intel, Trident ne peut lutter à armes égales contre 3Dfx et consorts. Sa nouvelle carte 2D/3D, la Blade 3D, est donc dotée de toutes les fonctions proposées par la concurrence, mais est prévue pour équiper les PC à moins de 6000 F. Elle est donc vendue aux alentours de 300 F !

"Mais qu'est-ce que la Blade 3D ?", allez-vous me demander. C'est une carte vidéo 2D/3D existant aux formats AGP et PCI, prenant en charge l'affichage des images ainsi que l'accélération matérielle 3D des jeux vidéo, assistant le processeur dans la décompression MPEG-2 des DVD vidéo et permettant de brancher une télé grâce à des sorties adéquates.

La 3D à ce prix-là, j'y crois pas !

La Blade 3D, rien qu'à son nom, on se doute qu'elle accélère les jeux en 3D. Et on n'a pas tort, loin de là. Nous avons installé la carte, très simplement sous Windows 95 (c'est encore plus facile sous Windows 98), et quelques instants après, nous avons lancé quelques jeux. Aliens vs Predator, par exemple. On avait un sourire en coin, genre "à ce prix-là, on va rigoler devant un slide-show tout pourri". Paf ! La claque. Le jeu s'affiche sans aucun problème, c'est beau et fluide.

Côté performances, c'est clair, la Blade 3D n'a rien à envier aux cartes d'entrée de gamme genre Intel i740, avec une résolution maximale de 1600x1200 en 256 couleurs (ou 1024x1200 en 16 millions de couleurs) et le support de l'OpenGL. Les jeux tournent bien, même s'il ne faut pas s'attendre à des prouesses en très haute définition. Ainsi, avec Aliens vs Predator, nous avons noté quelques rares saccades en 640x480. Rien de grave, mais autant dire qu'en résolution maximale, on perd nettement en fluidité. Il ne faut cependant pas oublier que la Blade 3D est une carte se positionnant en entrée de gamme et ce qu'elle réalise est, encore une fois, franchement étonnant.

Et le DVD aussi ?

La Blade 3D intègre le chipset Thama DVD Playback signé Trident, permettant de disposer d'une assistance matérielle à la décompression MPEG-2. Permettant l'affichage de 30 images/seconde des DVD-vidéo, en format plein écran ou 16:9, elle nécessite malgré tout pour cela un Pentium II. Faites donc attention à votre configuration avant de sauter sur l'occasion ! Elle est compatible avec le logiciel de décompression MPEG-2 de Cyberlink. Bref, elle ne fait pas que de la 3D, loin de là. De plus, ses sorties vidéo permettent d'afficher l'image sur une télé NTSC (en 640x480) ou Pal (en 800x600).

Bref, la Blade 3D est une solution d'entrée de bonne qualité, qui satisfera les petits budgets, ceux qui ne veulent pas dépenser une fortune pour profiter des jeux en 3D qui fourmillent sur nos PC. N'allez cependant pas imaginer que la Blade 3D vient concurrencer les Voodoo2 en mode SLI ou les Riva TnT, ce n'est pas son but. Elle n'est pas chère, fonctionne bien et donnera satisfaction aux utilisateurs peu exigeants. Nous ne ferons qu'une remarque désagréable concernant cette carte, c'est son montage. En effet, les composants de la carte que nous avons reçue étaient soudés de travers et l'une des puces avait une patte tordue. Cela n'a eu aucune influence néfaste remarquable sur le fonctionnement de la carte mais prouve que tout a été fait pour que le prix de vente soit le plus bas possible !

Yann Lebecque

En résumé

On apprécie : le prix, l'accélération 3D honorable, la décompression MPEG-2, la sortie TV.

On regrette : une fabrication peu soignée.

Bloc technique

Nom : Blade 3D AGP
Constructeur : Trident
Prix : environ 300 F TTC
Support : DirectX 6 et OpenGL.
Caractéristiques : carte AGP 2X (disponible en PCI), 8 Mo de SDRAM.
Connectique : sortie moniteur, S-VHS et composite NTSC (640x480) et PAL (800x600).
Vendue avec : CD d'installation

6 raisons de braquer votre grand-mère $hopping

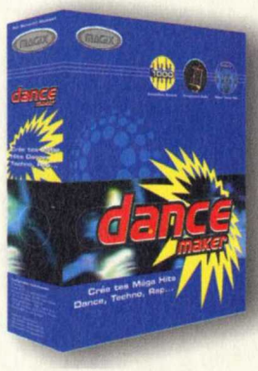
Maxi DVD Theater 6X Max

Guillemot continue de fourbir ses armes pour participer dignement à la course technologique et à l'escalade de puissance. Ça y est, le constructeur français sort enfin son lecteur de DVD, affichant fièrement une vitesse de 6x, soit 32x en mode CD-Rom, et livré avec la carte de décompression MPEG-2 RealMagic Hollywood Plus. Rappelons tout de même que ce kit vous permettra de visionner des DVD vidéo sur votre télé et de profiter du son numérique d'excellente qualité au standard AC-3, pour peu, bien entendu, que vous disposiez d'un ampli AC-3, de cinq enceintes et d'un caisson de basses. Mais alors, quel spectacle dans votre salon !

Constructeur : Guillemot Corporation

Prix : env. 1.700 F

Dance Maker



Magix agrandit sa gamme de logiciels de création musicale avec Magix Dance Maker. Ce soft vous permet de faire glisser des échantillons sonores sur les 16 pistes audio disponibles pour créer un morceau de dance music. Le logiciel se charge de régler automatiquement les échantillons à la tonalité et au tempo de la musique. Du coup, on se prend pour un vrai DJ professionnel ! Reste qu'il faut aimer ce genre musical, mais les 12 CD d'échantillons sonores disponibles dans la gamme Magix devraient alors vous permettre de donner libre cours à votre inspiration du moment ! En résumé, ce logiciel dispose de 16 pistes audio, de l'intégration MIDI, d'un équaliseur 5 bandes, d'effets divers (surround, rééchantillonnage, time stretching, pitchshifting...) et d'un enregistreur de sons et de voix.

Constructeur : Magix

Prix : env. 250 F

FourPointSurround FPS2000 Digital

Ce kit d'enceintes comportant un caisson de basses (25 watts RMS) et quatre satellites (7 watts RMS) signé Creative Labs vous permettra de profiter du son Surround sur vos jeux gérant le DirectSound3D, l'EAX ou l'A3D. Jusqu'alors, la carte Sound Blaster Live était livrée avec le kit. À présent, vous pouvez l'acheter à part, pour peu que votre carte son comporte une prise numérique DIN, c'est-à-dire si c'est une Sound Blaster Live ! Autant dire que ce kit ne va pas intéresser grand monde, mais même s'il n'y a que deux personnes qui se disent "tiens, quel chouette produit", on n'aura pas perdu notre temps !

Constructeur : Creative Labs

Prix : env. 1.500 F

IntelliMouse

Microsoft lance deux nouvelles souris dans la gamme IntelliMouse. L'une est noire et au format USB, l'autre transparente et utilise un port PS/2. Toutes sont dotées de deux boutons et d'une molette, toujours très pratique pour faire défiler le contenu des fenêtres de Windows ou pour changer d'arme plus rapidement dans Half-Life. Pour le reste, c'est du classique, robuste et efficace.

Constructeur : Microsoft

Prix : env. 350 F

Maxi Subwoofer 720 5D

Ce kit d'enceintes signé Guillemot a de quoi intéresser les fous du son, grâce à sa très grande modularité. Sa puissance de 30 watts RMS devrait permettre à ce caisson de basses fourni avec deux satellites (et non pas quatre comme pourrait vous le faire croire la photo) d'une puissance de 10 watts RMS de déranger vos voisins jusque très tard dans la nuit. Plus fort, ce kit compatible Direct Sound 3D permet de connecter jusqu'à 8 satellites pour vous faire perdre l'équilibre et l'audition de façon certaine. À noter : le caisson de basses a un coffrage en bois, ce qui est toujours appréciable quand on connaît la qualité des caissons "tout plastique".

Constructeur : Guillemot Corporation

Prix : env. 900 F

Olitec Self Memory 2000

Ce modem d'Olitec est vraiment 100% Self Memory. Sous ce terme technique un rien hermétique se cache la possibilité pour le modem de stocker des informations que le PC soit allumé ou éteint. Cela vaut aussi bien pour les messages téléphoniques que pour les fax ou les mails. Il supporte aussi l'identification du numéro de l'appelant (sous réserve d'un abonnement). Le Self Memory 2000 peut aussi avertir son propriétaire de l'arrivée d'un message (vocal, fax ou mail) via un téléphone portable ou un pager. Bref, il a tout pour lui, même le prix.

Constructeur : Olitec

Prix : env. 1.000 F

Le lexique de PC Soluces

Pour comprendre tout ce qu'on vous raconte en clair...

3Dfx
Société qui a créé les puces Voodoo (Voodoo Rush, Voodoo Graphic et Voodoo 2). On l'associe généralement aux cartes architecturées autour du Voodoo Graphic (Monster 3D, Maxi Gamer, Righteous 3D...).

AGP
Accelerated Graphic Port. Port dédié aux cartes graphiques sur les cartes-mères permettant d'accélérer l'affichage. Les données ne transitent plus de la mémoire centrale à la mémoire vidéo en passant le bus PCI, assez lent, du PC, mais par un bus spécial. Il est même possible de stocker les données vidéo dans la mémoire centrale, moins chère et plus importante que la mémoire de la carte graphique.

Anti-aliasing
Anti-crénelage. Technique permettant d'éliminer l'effet de créneau sur les bords des objets 3D. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

AC3 :
standard sonore apparu, sur PC, avec les lecteurs de DVD. C'est un standard numérique permettant de gérer deux enceintes avant, deux enceintes arrière, une voix centrale et un caisson de basses. Si les cartes gèrent l'AC-3, pour en profiter il faut cependant disposer d'un ampli décodeur AC-3 et du kit d'enceintes.

Chipset
Ensemble de composants. Un chipset est l'ensemble des composants formant une famille de matériels. Le chipset 3Dfx est, par exemple, l'ensemble des puces nécessaires à la création d'une carte dite 3Dfx. C'est ce chipset qui gère la 3D.

Clipping
Effet d'apparition soudaine des objets 3D dans le champ de vision du joueur. Cela est dû au fait que le nombre d'objets affichés ayant une limite, il faut fixer un seuil de distance au-delà duquel plus rien n'est affiché. Fort heureusement, de nombreuses techniques existent pour pallier ce genre d'inconvénients, dont le fogging.

Dessin Bitmap
C'est un dessin composé de points (ou pixels).

Dessin vectoriel
C'est un dessin composé uniquement de lignes (vecteurs). L'intérêt de ce genre d'images, c'est qu'on peut changer leur taille (zoom ou dézoom) sans altérer le dessin d'origine. Les images vectorielles sont souvent moins belles que les images Bitmap.

MPEG 2 :
format de compression vidéo. Il est utilisé, entre autres, par les DVD vidéo.

Écran splitté
Division en deux de l'écran dans le sens horizontal ou vertical permettant à deux joueurs de jouer simultanément.

FMV
Full Motion Video (cf. scène cinématique).

USB :
standard de connexion devant, à terme, prendre le relais des ports série, parallèles, PS/2. On peut chaîner 127 périphériques différents sur un même port USB.

Gameplay
C'est la jouabilité d'un jeu. C'est le plaisir de jouer immédiat grâce à une prise en main excellente, une difficulté bien dosée et une grande variété. C'est donc moins l'apparence que le fond qui détermine le gameplay d'un jeu.

Glide
Bibliothèque de fonctions de calcul en temps réel de scènes 3D propres aux cartes accélératrices 3Dfx Voodoo Graphic.

IA
C'est l'acronyme d'Intelligence Artificielle. On appelle ainsi la partie d'un programme informatique qui est chargée de simuler le rôle d'un adversaire humain. Plus l'IA est performante, plus les adversaires auront un comportement proche de celui de personnages réels.

Lens Flare
Effet d'éblouissement de l'objectif d'une caméra par une source lumineuse trop importante (le soleil par exemple), occasionnant l'apparition de ronds surexposés à l'image. Ce problème des objectifs est simulé dans les jeux pour renforcer l'impression de réalisme ! C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Light Sourcing
Calcul de l'éclairement des surfaces en fonction de sources lumineuses ou colorées. Permet de rendre l'effet des flammes sur les objets ou l'éclairement de couloir par le passage d'un rayon laser rouge ou vert, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Mhz
MégaHertz. Soit un million de Hertz. Cette unité représente le nombre de cycles par seconde. Un processeur cadencé à 333 MHz effectue donc 333 millions de cycles par seconde.

Mip-mapping
Utilisation de plusieurs tailles de textures affichées en fonction de leur distance par rapport à la «caméra». Cela accélère l'affichage des objets 3D. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Ombrage de Gouraud
Méthode de calcul de l'éclairement des surfaces de façon réaliste. Cela évite d'avoir un gros rond éclairé entouré d'une soudaine zone d'ombre. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

PowerVR
Processeur de calcul 3D développé par Nec. Sa nouvelle version, la PCX2, équipe les cartes accélératrices 3D Apocalypse 3Dx de Videologic, Matrox M3D et la future console Katana de Sega.

RPG
C'est l'acronyme de Role Playing Game ou jeu de rôles (JDR) en français. À l'origine, c'est une forme de jeu où des joueurs se réunissent autour d'une table pour incarner des personnages dans un univers imaginaire, sous la direction d'un maître de donjon. La version informatique du RPG consiste surtout à incarner un personnage dont on gère les caractérisitiques (qui s'améliorent avec l'expérience) et l'inventaire (où se trouvent de nombreuses armes) afin de mener une aventure où les combats ont la part belle.

Scène cinématique
Séquence non interactive d'un jeu présentant le déroulement du scénario. Ce sont des séquences vidéo.

Tri-linear Filtering
Association du Bi-linear Filtering et du Mip-Mapping. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

COMME PC SOLUCES SE VEND PARTOUT DANS LE MONDE ET MEME AILLEURS ET QUE SA NOUVELLE FORMULE A ATTIRÉ DE NOUVEAUX LECTEURS, JE PENSE QU'IL EST TEMPS DE VOUS RÉEXPLIQUER COMMENT MARCHE CETTE RUBRIQUE. LE SOS, C'EST VOTRE RUBRIQUE, C'EST-À-DIRE QUE VOUS ÉCRIVEZ (OU E-MAILEZ) POUR POSER DES QUESTIONS SUR DES JEUX OU VOUS BLOQUEZ. DANS LE MEME TEMPS, VOUS POUVEZ AUSSI ENVOYER TOUTE RÉPONSE QUE VOUS CONNAISSEZ AUX QUESTIONS POSÉES PAR D'AUTRES LECTEURS : D'AILLEURS, JE PASSE EN PRIORITÉ LES LETTRES COMPORTANT DES QUESTIONS ET DES RÉPONSES, C'EST NORMAL.

SOS QUESTIONS/RÉPONSES

JEFF - MONKEY3@CLUB-INTERNET.FR

RÉF. 2601 LES AVENTURES DU 5E MOUSQUETAIRE

Tout comme l'un de vos lecteurs dans PC Soluces n°24, je suis bloqué à l'entrée de la taverne du Havre. Je ne trouve pas non plus de récipient pour le combustible qui fait avancer le bateau ni les clés du QG. Que faire ?

Brigitte Foussat

RÉF. 2602 BERMUDA SYNDROME

Que faire face à la boule verte qui est devant le générateur d'énergie ? Comment agir avec les anémones dans le bassin en face de la boule verte ? Comment tuer le second dinosaure (un tricératops) que l'on croise juste à la sortie de la grotte du générateur ?

Cyril Mazur

Envoyez sur papier libre vos questions et vos réponses à :
(indiquez dans ce dernier cas la réf. de la question)
PC SOLUCES, SOS, 6 BD DU GÉNÉRAL LECLERC, 92115 CLICHY CEDEX
(NOUS PUBLIONS SEULEMENT LES QUESTIONS/RÉPONSES LES PLUS PRÉCISES, CE N'EST PAS FAUTE DE L'AVOIR DIT !)

RÉF. 2603 SHERLOCK HOLMES ET LA ROSE TATOUÉE

Après avoir retrouvé Virgil, je ne sais plus quoi faire. Apparemment, Jesse Needhem devrait me décrire une personne (en vain), et quand je demande de l'aide au journaliste du Daily Telegraph, il me répète «Êtes-vous sûr qu'il porte une barbe ?». Que dois-je faire ?

Julien

RÉF. 2604 BALDUR'S GATE

Quels sont les meilleurs personnages à recruter pour le combat final contre Sarevok ?

Michaël Trapenard

Réponse expresse : dans Baldur's Gate, une équipe équilibrée devrait être constituée de trois guerriers (ou variantes), un voleur, un magicien, un clerc. Pour battre Sarevok, il faut absolument éviter de déclencher les pièges qui parsèment la salle et si possible tuer d'abord ses sbires à distance (grâce à des baguettes magiques de boules de feu que l'on peut acheter dans n'importe quel magasin). Pour vaincre ensuite Sarevok, il faut absolument éviter le corps à corps car il est trop fort : bloque-le en invoquant des monstres puis tue-le avec des armes à projectiles (utilise les meilleures flèches que l'on puisse acheter dans les magasins).

RÉF. 2605 LANDS OF LORE

Comment arriver à crocheter les portes et les serrures coriaces que l'on trouve à la fin du jeu ?

Divers lecteurs

Réponse expresse : il faut avoir un voleur expérimenté. Pour cela, il faut combattre les monstres avec des armes à projectiles : donnez ce type d'arme au personnage de votre équipe qui est le meilleur voleur et allez tuer d'autres monstres pour gagner de l'expérience avant de revenir crocheter ces serrures.

RÉF. 2606 JOINT STRIKE FIGHTER

Je possède le jeu Joint Strike Fighter mais je ne connais pas les touches pour ce jeu. Pourriez-vous me donner la liste des touches ?

Tanguy

Réponse expresse : soit tu es un pirate et j'ai ton nom et ton adresse (t'entends les sirènes ?) soit tu es un honnête joueur malchanceux et dans ce cas, tu peux contacter la hot-line d'Eidos pour leur demander le manuel en prouvant que tu as bien le jeu original. Dans ce dernier cas, tu peux même dire que tu viens de la part de Jeff et s'ils te font des problèmes, dis-leur que je les laisserai gagner à Half-Life (hein Steve... hé hé).

RÉF. 2607 GTA, VERSAILLES

Pour les codes de GTA, quelle touche correspond en qwerty à ???. Dans Versailles, comment se fait-il que je ne puisse atteindre le rideau du cinquième acte ?

Cyril Lauper

Réponse expresse : pour GTA, c'est simple, je n'ai jamais vu le symbole que tu as dessiné sur ta lettre et il m'est impossible de le transcrire dans ta question. Si c'est le symbole «*» que tu as voulu dessiner, il faut faire Shift+«8» pour l'obtenir. Si c'est le symbole «.», c'est la touche «:» qu'il faut presser. Si c'est un caractère graphique, ouvre une fenêtre DOS sous Windows et tape la commande «KEYB US» puis valide, tu es maintenant en clavier américain. Utilise alors la touche «Alt» à droite de la barre espace (pas celle de gauche) et en la maintenant enfoncée, tape un chiffre qui peut aller jusqu'à 255 puis relâche la touche «Alt» : l'un des 255 caractères graphiques s'affichera. L'un d'eux correspond peut-être à celui que tu recherches.

RÉF. 2607 HALF-LIFE

Quels sont les codes pour ce jeu ?

B. Guillem

Réponse expresse : il y en a beaucoup, mais ce serait un peu long de t'expliquer la procédure dans cette rubrique. Consulte PC Soluces n°24 : tu y trouveras ton bonheur.

RÉF. 2608 LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL

Je suis bloqué dans le métro londonien avec Nico, elle ne veut pas glisser sa barrette dans le distributeur ! Comment faire ?

Matthias Delignière

RÉF. 2609 XGAMES PRO-BOARDER ET TOMB RAIDER III

Y a-t-il des codes pour Proboarder ? Dans Tomber Raider III, je suis coincé aux ruines du temple après avoir tué deux singes et abaissé un levier de l'autre côté d'une rivière pleine de piranhas. Où faut-il aller ensuite ? (Ndlr : il n'y a pas d'autres codes que ceux que nous avons passés).

Alban Doré

RÉF. 2610 FINAL FANTASY VII

Ce jeu a-t-il des codes ?

Nino

RÉF. 2611 RHÉA

Je suis bloqué au CD 6 de Rhéa, dans la salle du réacteur, sur l'énigme des trois réservoirs et des trois flèches. J'ai déjà réussi à abaisser les deux premiers barreaux mais rien de plus. Quelqu'un pourrait-il m'indiquer la suite des manipulations à effectuer pour abaisser le troisième barreau ?

Manon le Guen

RÉF. 2612 BALDUR'S GATE

À quoi sert la corne de Kasgaroth ?

Mathieu Rousseau

Réponse expresse : c'est un objet maudit (c'est-à-dire qu'on ne peut l'enlever qu'avec l'aide d'un prêtre) mais qui a des vertus intéressantes. Il faut le porter comme un collier et l'on peut alors l'utiliser (une icône apparaît dans les fonctions spéciales de l'inventaire). Cette corne immunise temporairement contre les sorts de premier et second niveaux (qu'ils soient bénéfiques ou non), elle améliore de cinq points la classe d'armure contre les projectiles et donne un bonus de deux points au jet de sauvegarde. Ses inconvénients : l'effet ne dure pas assez longtemps et on perd beaucoup de points de vie à chaque fois qu'on l'utilise (je préfère d'ailleurs la griffe de Kasgaroth).

RÉF. 2613 LEGEND OF KYRANDIA

Comment récupérer la couronne se trouvant dans la cheminée de la bibliothèque du château ?

Christophe

RÉPONSES AU COURRIER DES LECTEURS

RÉF. 2401 LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL

Pour passer la porte aux cinq leviers à la fin du jeu, tu dois actionner le levier de la pièce dans laquelle tu tombes puis passer dans la pièce à gauche et utiliser les deux leviers. Ressors dans le couloir et rentre dans la pièce centrale : la porte est ouverte.

B. Guillem

RÉF. 2406 DARK FORCES

Pour actionner la bombe du niveau 5 pour faire sauter les installations de l'Empire, il suffit d'utiliser la touche action qui est la «Barre espace» par défaut face à l'endroit indiqué par le briefing. Attention au soldat de l'Empire caché dans le réacteur. Voici aussi deux codes utiles à taper directement dans le jeu : LQCDS pour afficher toute la carte et les ennemis et LQPOGO pour atteindre des endroits élevés avec la touche de saut. Les codes se désactivent en les retapant.

Bertrand Cabourdin

RÉF. 2407 THE CURSE OF MONKEY ISLAND

On n'accède au tonneau sur le moulin de l'île du Sang que si l'on possède le parapluie que le barman nous fournit, à notre demande, avec la boisson alcoolisée. Une fois près du moulin, utilise le parapluie sur les ailes du moulin.

Droyann

RÉF. 2419 X-FILES

Pour aller en Alaska sauver Mulder, il faut utiliser l'ANP (le newton d'Apple) pour voyager jusque-là. Tu te retrouveras alors dans ta voiture face à une maison qu'il faudra fouiller pour découvrir le collègue de la charmante Dana Scully. Attention en quittant le chalet !

Bertrand Cabourdin

RÉF.2421 ALONE IN THE DARK 3

Pour passer les trois portes, tout d'abord, il faut savoir que la première porte ne s'ouvre pas, qu'ensuite, celle du milieu est un piège et que la troisième donne sur un nid de serpents. Sachant cela, dirige-toi vers le poster pour y chercher un message du «Gaucher» (cela peut prendre du temps). Ceci fait, ouvre la troisième porte et fais fuir les serpents avec les maracas. Avant de monter l'échelle, n'oublie pas de prendre la canne accrochée au mur.

Christer Keck

RÉF.2423 LA LÉGENDE DE KYRANDIA

Voici comment t'y retrouver dans la grotte. Pour tout ce que je vais te dire, le point de départ est la mare minérale naturelle. La légende est g:gauche, d:droite, h:haut, b:bas et le chiffre devant représente le nombre de salles que tu dois traverser dans la direction indiquée. Compris ? Allons-y :
3d, 1h, 1d, 2b, 1d, 1h (1re pierre), 1g, 2b, 4d, 1b, 1d (2e pierre et la pièce d'or), 3d, 1h, 1d, 1b, 1d (utilise le parchemin), 1h (clé), 1b, 1g, 1h, 3g, 2h (3e pierre), 1d, 1h, 4d, 1h (4e pierre), 1b, 7g (5e pierre), 1h, 1g (Panthéon du clair de lune), 2g, 1h, 1g, 1b, 1g, 1b, 1g, 1b, 3g et te voilà dehors. Avec ce chemin, tu n'auras pas de problème d'éclairage.

Christer Keck

www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com

VOUS CHERCHEZ UNE ASTUCE, UNE SOLUCE ?

www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com

RÉF. 2614 AGE OF EMPIRES

Est-il possible de modifier ou de supprimer la limite de 50 unités dans le jeu ?

Nico

Réponse expresse : il existe un patch qui passe la limite à 200 unités mais qui ne marche que pour les parties multijoueur (les campagnes d'origine étant conçues avec 50 unités, il aurait fallu toutes les modifier et Microsoft ne pouvait donc pas se le permettre).

RÉF. 2615 WORLDCRAFT POUR HALF-LIFE

J'ai un petit problème dans Worldcraft car je n'arrive pas à trouver «Info_Player_Start» dans la fenêtre «New Object».

Pierre Demange

Réponse expresse : sélectionne l'outil «Entity» avec la combinaison de touches «Shift»+«E» puis va dans la fenêtre «objects».

RÉF. 2616 ROGUE SQUADRON

Comment faire pour avoir le Faucon Millenium et toutes les missions, y compris celle sur l'Étoile noire ?

Luke

Réponse expresse : pour tout voir du jeu, il faut finir chaque mission en ayant obtenu le bronze, l'argent et l'or (c'est-à-dire qu'il faut refaire trois fois les missions).

RÉF. 2617 WING COMMANDER PROPHECY

Arrivé à la mission 5 (TCSM 639.6) dans le système Hrissith, je n'ai même pas le temps de commencer (c'est-à-dire juste après le message «téléchargement des données de mission») que je recois l'information que le gros porteur est détruit et que j'ai perdu. Est-ce un bug, ai-je oublié quelque chose ? Quels sont les codes pour passer cette mission ?

Remy

Réponse expresse : pour le blocage inexplicable de ta mission, il faudra attendre la réponse d'un lecteur. Pour les codes, tape «DYNOMITE» pendant que tu voles puis les touches suivantes : «CTRL»+«C» pour couper les collisions, «CTRL»+«I» pour être invulnérable, «CTRL»+«F12» pour détruire ta cible.

RÉF. 2618 BALDUR'S GATE

Je souhaiterais utiliser le programme que vous avez passé sur le CD-Rom de PC Soluces n°24 pour dépasser la limite des 89.000 points d'expérience, mais mon ordinateur refuse de l'installer car il découvre qu'il y a un virus. Que faire ?

Réponse expresse : tous les programmes du CD de PC Soluces sont vérifiés avec plusieurs antivirus professionnels récents. La probabilité qu'il y ait un virus est donc quasiment inexistante. Je pense que tu utilises un antivirus dépassé qui commet une erreur (cela arrive souvent quand les bases de données ne sont pas mises à jour). Désactive ton antivirus afin de pouvoir installer le patch, tu ne le regretteras pas.

RÉF. 2619 HALF-LIFE

J'ai suivi la procédure indiquée dans PC Soluces n°24 pour faire un raccourci afin d'activer les cheat codes mais cela ne marche pas.

Alphonse Denitat

Réponse expresse : en fait, pour résumer, il faut faire un raccourci vers l'exécutable d'Half-Life («HL.EXE») en lui indiquant deux paramètres supplémentaires («-dev -console»). La ligne qu'a donnée Arioch («c:\sierra\halflife\hl.exe -dev -console») est le chemin standard si tu as installé le jeu par défaut sur ton disque dur C. Si tu l'as installé ailleurs, il faut indiquer le chemin précis du programme «HL.EXE» (par exemple, un joueur qui l'aurait installé dans un répertoire «games» sur son disque dur D devra taper : «d:\games\halflife\hl.exe -dev -console».

RÉF. 2620 KARMA

Comment trouver le code d'accès qui a la forme d'un boulier chinois ?

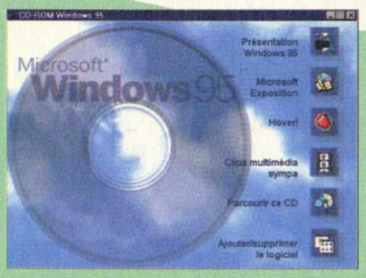
Gérard Parod

système D

Ce mois-ci, nous allons vous donner quelques trucs pour vous faire gagner du temps. En effet, Windows est un spécialiste pour vous faire perdre quelques secondes par ci par là. Alors autant éviter de gaspiller votre temps. Et puis, si vous voulez que l'on parle d'un utilitaire ou d'un sujet particulier, n'hésitez pas à nous le demander. Après tout, cette rubrique est faite pour vous aider à tirer le meilleur parti de votre ordinateur et des programmes qui l'accompagnent. Les sujets susceptibles d'intéresser le plus grand nombre seront traités ici dans les prochains numéros...

ARIOCH
(ariochld@aol.com)

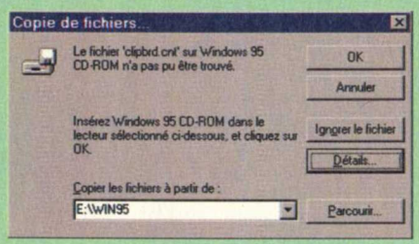
RÉINSTALLATION RAPIDE DE WINDOWS



Les accès disque sur un CD-Rom sont très longs comparés à un disque dur. C'est pourquoi il ne serait pas plus mal d'avoir Windows sur disque dur. De cette manière, cela faciliterait les installations et réinstallations qui ne manquent pas. Et aussi et surtout, toutes les fois où l'on vous demandera d'insérer le CD-Rom représenteront alors des gênes mineures.

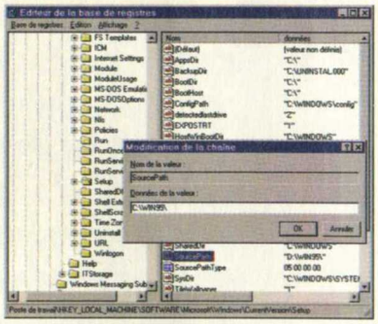
Mais avant de vous expliquer comment procéder, je préfère vous prévenir qu'il vous faut obligatoirement un minimum de 35 à 40 Mo d'espace libre sur l'un de vos disques durs. Si vous ne disposez pas d'une telle place ou si la perdre dans le seul but de vous faciliter la vie vous importe, cette astuce n'a aucun interêt pour vous.

Insérez le CD-Rom de Windows dans le lecteur. Étant donné qu'il y a exécution automatique, vous allez arriver sur un menu. Cliquez sur «**Parcourir ce CD**». Que ceux qui ont désactivé l'exécution automatique cliquent avec le bouton droit sur l'icône de leur lecteur de CD-Rom et qu'ils choisissent «**Ouvrir**». Vous pourrez alors voir plusieurs répertoires dans la fenêtre qui vient de s'ouvrir. Celui qui nous intéresse, c'est «**Win95**». Copiez tout ce répertoire sur l'un de vos disques durs. Pour cela, faites comme d'habitude. C'est-à-dire cliquez avec le bouton droit de la souris sur le répertoire «**Win95**» et sans relâcher le bouton, déplacez le curseur jusqu'à la fenêtre de destination de votre disque dur. Relâchez le bouton de la souris et choisissez «**Copiez ici**». Dès lors, la prochaine fois que Windows vous demandera le CD-Rom, cliquez sur «**Parcourir**» et indiquez-lui le répertoire «**Win95**» qui se trouve sur votre disque dur. Ainsi, cela ira beaucoup plus vite. De la même manière, pour réinstaller Windows, passez directement par le programme «**Install.exe**» qui se trouve dans ce répertoire plutôt que par le CD-Rom. Vous gagnerez ainsi un temps précieux !



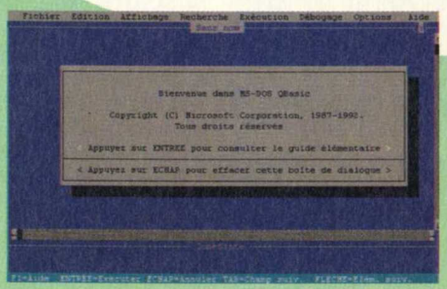
CHANGER LA SOURCE D'INSTALLATION

Au moment de l'installation de Windows, celui-ci sauvegarde dans la base de registres l'emplacement où se trouvaient les fichiers. En gros, si vous avez installé Windows à partir d'un CD-Rom, à chaque fois que vous devrez réinstaller des fichiers, cela pointera directement sur le répertoire «**Win95**» qui se trouve sur votre lecteur.



Si vous n'indiquez pas notre astuce à Windows, qui consiste à copier tous les fichiers d'installation sur disque dur, il continuera toujours à chercher sur le lecteur de CD-Rom. Pour contourner cet obstacle, il faut modifier une valeur dans la base des registres. Ouvrez le répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur. Cherchez un fichier «**Regedit.exe**» et double-cliquez dessus pour lancer l'Éditeur de la base de registres. Ensuite, allez au chemin suivant en ouvrant l'arborescence «**HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Setup**». Arrivé là, cherchez «**SourcePath**» et double-cliquez dessus. Vous pourrez alors remplacer la lettre du lecteur du chemin par celle du disque dur où vous avez copié le répertoire «**Win95**». Par exemple, si votre lecteur CD-Rom est en D:, cela donne «**D:\Win95**». Si vous avez copié le répertoire sur le disque dur **C:**, tapez alors «**C:\Win95**». Cette modification faite, à chaque fois que Windows cherchera un fichier spécifique sur le CD-Rom, il pointera alors vers le répertoire que vous lui aurez indiqué !

UN LANGAGE PAS CHER

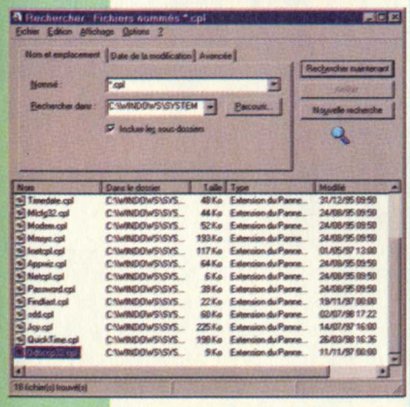


Un langage de programmation, cela coûte le plus souvent assez cher. Par exemple, il faut compter entre 600 et 1.000 francs pour acheter le Visual Basic, le Visual C++, Delphi, etc. Dans l'hypothèse où vous voudriez vous lancer dans la programmation juste pour voir si cela vous plaît, cette barrière du prix a de quoi rebuter ! Auparavant, le **QBasic** était livré avec le DOS. À première vue, Windows ne contient aucun langage de programmation, ce qui est fort dommage. Toutefois, le **QBasic** est toujours présent. Il suffit de le trouver !

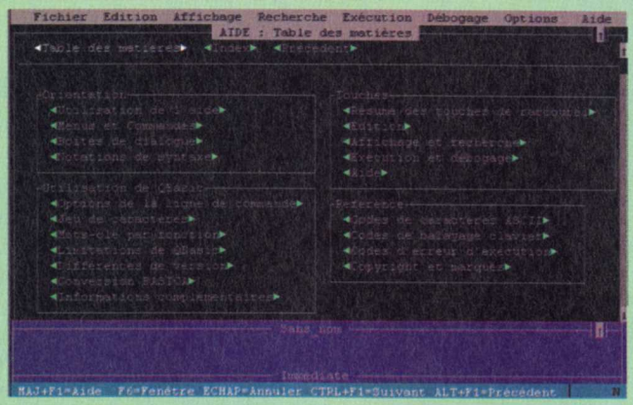
Sur le CD-Rom de Windows, regardez à l'intérieur du répertoire «**Other**». Ouvrez le sous-répertoire «**Oldmsdos**» et vous trouverez pas mal de fichiers de l'ancien DOS. Parmi ceux-ci, on trouve justement le **QBasic**. Créez-lui un répertoire spécial sur l'un de vos disques durs et copiez-y les fichiers «**QBasic.exe**» et «**QBasic.hlp**». Il n'y a plus qu'à double-cliquer sur «**QBasic.exe**» pour découvrir l'éditeur de ce langage de programmation. Il s'agit d'un Basic relativement évolué, puisqu'il vous permet non seulement de vous passer de la numérotation des lignes mais aussi de créer des routines ou des fonctions.

GÉRER LES FICHIERS CPL RAPIDEMENT

Le répertoire «**System**» est pour le moins encombré. Celui-ci contient un très grand nombre de fichiers. Pas évident d'y trouver ceux qui nous intéressent. Mais si vous vous souvenez bien, dans un ancien numéro de **PC SOLUCES**, je vous ai parlé de la recherche de fichiers. C'est justement ce que nous allons utiliser pour trouver rapidement tous les fichiers qui portent l'extension «**CPL**». Ouvrez la fenêtre du répertoire «**System**» qui se trouve à l'intérieur de celui où vous avez installé Windows sur votre disque dur. Appuyez sur la touche «**F3**» du clavier pour ouvrir la fenêtre de recherche et comme vous l'avez fait avec la fenêtre du répertoire «**System**» sélectionné, la recherche se fera automatiquement à cet endroit. Tapez «***.CPL**» dans la zone de saisie à droite de «**Nommé :**». Pourquoi «***.CPL**» ? «*» veut dire, pour simplifier, tous les noms. Donc, nous allons rechercher tous les fichiers («*») qui portent une extension «**CPL**» («**.CPL**»). Mais ne nous éloignons pas du sujet. Dès que vous avez écrit «***.CPL**», commencez la recherche automatique de fichiers en cliquant sur le bouton «**Rechercher maintenant**».



Dans le bas de l'écran, vous obtiendrez la liste de tous les fichiers qui nous intéressent. Comme pour la plupart des éléments et programmes de Windows, on peut supprimer un fichier sélectionné, le copier, le déplacer ou le renommer à partir de cette fenêtre. Voilà effectivement un bon moyen de gagner du temps, n'est-ce pas ?



Une aide entièrement en français apparaît en cliquant sur le menu «**Aide**». Néanmoins, celle-ci ne vous expliquera pas comment programmer. Elle donne juste la liste des instructions ainsi que des informations sur l'interface du **QBasic**. Il ne reste plus qu'à acheter un petit livre sur le Basic (d'informations générales sur ce type de langage) pour débuter à moindres frais. Sachez toutefois que vous ne pourrez rien créer de vraiment extraordinaire en **QBasic** (encore que tout est possible ou presque...). Par contre, si vous concevez quelque programme et que cela vous amuse, vous saurez alors que vous pouvez investir dans un langage plus sérieux qui vous permettra en outre de créer des fichiers exécutables.

ENCOMBREMENT DU PANNEAU DE CONFIGURATION

Les fichiers qui portent l'extension «**CPL**» et qui se trouvent dans le dossier «**System**», à l'intérieur de celui où vous avez installé Windows, font partie du panneau de configuration. En fait, vous trouverez un fichier «**CPL**» pour chacune des icônes se trouvant sur le panneau de configuration. En effaçant l'un de ces fichiers, cela fera disparaître une option du panneau de configuration. Bien entendu, ne les effacez pas à tort et à travers. Par exemple, faites une copie de sauvegarde, effacez le fichier dans le dossier Windows puis vérifiez qu'il s'agit bien de ce que vous vouliez supprimer. Si ce n'est pas le cas, replacez le fichier «**CPL**» que vous aviez mis de côté. Ou alors, si vous êtes malin, changez l'extension «**CPL**» en autre chose, comme par exemple «**Arioch**». Ainsi, si vous voulez réafficher un jour une icône dans le panneau de configuration, il suffit de chercher parmi les fichiers portant une extension «**Arioch**» et de renommer en «**CPL**» celui qui vous intéresse.

En supprimant certains fichiers «**CPL**» des parties du panneau de configuration que vous n'utilisez jamais, la fenêtre de celui-ci prendra ainsi moins de place sur votre écran.

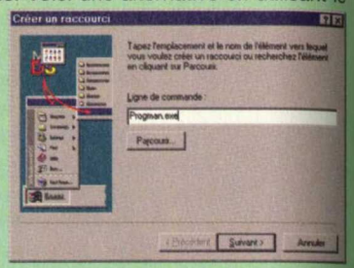
Avant

Après

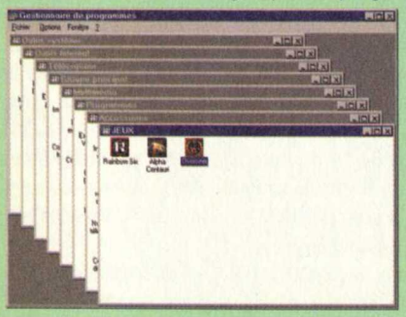
Par exemple, l'icône concernant «**ODBC 32 Bits**», je ne m'en sers jamais. C'est d'ailleurs certainement un autre logiciel que Windows qui l'a placée là. Je cherche parmi les fichiers qui portent l'extension «**CPL**» et je trouve «**Odbccp32.cpl**». Je le renomme en «**Odbccp32.Arioch**». D'ailleurs, pour supprimer un fichier «**CPL**» ou pour en renommer un, il faut absolument fermer la fenêtre du panneau de configuration, sinon Windows ne vous laissera pas faire. Une fois que j'ai renommé le fichier, si j'ouvre de nouveau le panneau de configuration, je constate que l'icône «**ODBC 32 Bits**» a bien disparu.

GESTIONNAIRE DE PROGRAMMES

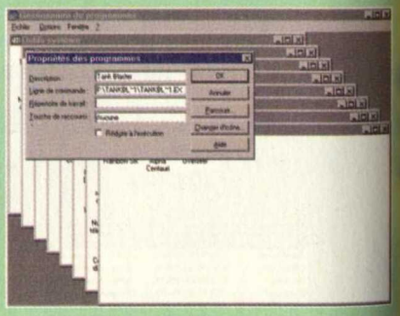
Nous avions déjà vu dans un précédent numéro qu'il était possible d'utiliser l'interface de **Windows 3.1** avec les nouvelles versions de **Windows**. Peut-être que certains d'entre vous ont pu se demander quel pouvait bien en être l'intérêt. Sous **Windows 3.1**, on utilisait le **Gestionnaire de programmes.** Il s'agissait d'une fenêtre qui en contenait d'autres. On appelait ces fenêtres des groupes de programmes et chacune d'elles contenait justement des raccourcis vers les applications. On pourrait rapprocher cela du bouton «**Démarrer**» de **Windows**. Eh bien, justement, si vous voulez éviter d'ouvrir à chaque fois le menu du bouton «**Démarrer**», il y a peu d'alternatives. On peut par exemple placer un raccourci vers un programme que l'on utilise régulièrement sur le bureau. Le problème, avec cette méthode, c'est que votre bureau risque de ressembler rapidement à une constellation de raccourcis. D'autres utilisent des dossiers dans lesquels ils placent les raccourcis. Ainsi, on met tous les raccourcis pour les jeux dans un dossier «**Jeux**», ceux des utilitaires dans «**Utilitaires**», etc. Un bon moyen d'éviter d'ouvrir le menu «**Démarrer**» qui est bien souvent très encombré et surtout, cela demande bien plus de manipulations. Mais encore une fois, cette seconde solution ne satisfait pas tout le monde. Voici une alternative en utilisant le **Gestionnaire de programmes** de feu **Windows 3.1**. Nous allons déjà créer un raccourci sur le bureau de **Windows** pour le **Gestionnaire de programmes**. Pour cela, cliquez avec le bouton droit de la souris à un endroit vide du bureau. Un menu contextuel apparaît où vous allez cliquer sur «**Nouveau**» puis sur «**Raccourci**». Vous obtiendrez un nouveau raccourci sur le bureau et aussitôt, on vous demandera vers quelle application il doit pointer. Tapez «**Progman.exe**» dans la ligne de saisie qui se trouve sous «**Ligne de commande :**». Cliquez sur le bouton «**Suivant >**». Sur l'écran qui vient, tapez un nom plus évocateur comme «**Gestionnaire de programmes**» par exemple. Et pour finir, cliquez sur «**Terminer**».

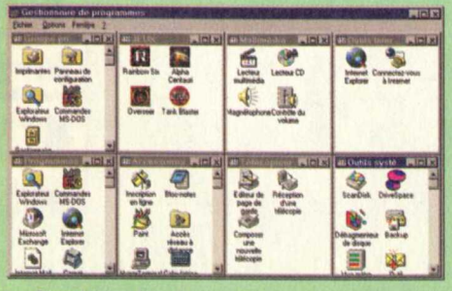


Double-cliquez sur l'icône du raccourci «Gestionnaire de programmes» et cela ouvrira une fenêtre qui en contient plusieurs autres. Vous pouvez tout comme sous Windows agrandir ou diminuer ces fenêtres. Chacune d'elles est appelée «groupe de programmes». Vous pouvez créer un nouveau groupe de programmes en cliquant sur «**Nouveau**» dans le menu «**Fichier**». Sur la petite boîte de dialogue qui apparaît, choisissez «**Groupe de programmes**» puis cliquez sur «**OK**». On vous demande alors de donner le nom de ce groupe de programmes. Par exemple, tapons «**JEUX**» dans la zone de saisie à droite de «**Description :**». Ne vous occupez pas de l'autre zone de saisie, car Windows donnera un nom automatiquement et cela n'a pas une grande importance pour vous. Donc, une fois que vous avez entré une description, cliquez sur «**OK**». Maintenant, il n'y a plus qu'à ajouter des raccourcis dans notre nouveau groupe de programmes. Pour ce faire, ouvrez simplement la fenêtre d'un jeu et cliquez sur l'icône du programme. En gardant le bouton de la souris enfoncé, déplacez le curseur jusqu'à être sur la fenêtre de votre groupe de programmes. Simple !



Pour ajouter un programme dans un groupe de programmes, vous pouvez aussi procéder autrement. En cliquant sur «**Nouveau**» dans le menu «**Fichier**», vous obtenez une boîte de dialogue qui vous offre un choix : «**Groupe de programmes**» et «**Programme**». Cliquez sur «**Programme**» puis sur «**OK**». Une nouvelle boîte de dialogue vous permettra alors de donner la description du programme ainsi que son emplacement. Pour trouver son emplacement, cliquez sur le bouton «**Parcourir**». Ensuite, cliquez sur «**OK**» et un nouveau raccourci sera ajouté au groupe de programmes qui était sélectionné.



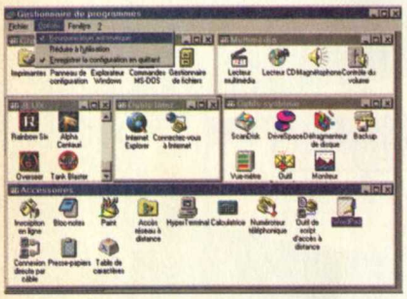


La façon dont sont présentées les fenêtres n'est pas vraiment notre problème. Il serait bien d'obtenir d'un seul coup d'œil tous les raccourcis. Pour cela, il faut réorganiser les fenêtres d'une autre manière. Cliquez sur l'option «Mosaïque» sur le menu «Fenêtre». Automatiquement, les fenêtres seront rangées de sorte qu'elles soient toutes visibles. Ainsi, on affiche le contenu de tous les groupes de programmes sans avoir à manipuler trop de fenêtres.

Rien ne vous empêche de changer la taille des groupes de programmes et de les placer différemment. En effet, si vous n'avez qu'un programme dans un groupe donné, il serait un peu stupide qu'il prenne trop d'espace. Le **Gestionnaire de programmes** sauvegarde automatiquement la position des groupes de programmes lorsque vous le quittez. Donc, à chaque fois que vous double-cliquerez sur le raccourci du **Gestionnaire de programmes**, vous retrouverez tous les groupes de programmes tels que vous les aviez laissés ! Un excellent moyen d'obtenir une sorte de palette qui vous donne accès rapidement à vos jeux préférés, vos utilitaires indispensables, etc. Le tout sans trop de clics férir, comme auparavant pour certaines applications se trouvant sur le menu du bouton «**Démarrer**».

SAUVEGARDE DU GESTIONNAIRE DE PROGRAMMES

Dans le cas où le **Gestionnaire de programmes** ne sauvegarderait pas les emplacements de vos groupes de programmes lorsque vous le quittez, faites comme suit. Allez sur le menu «**Options**» et cliquez sur «**Enregistrer la configuration en quittant**».



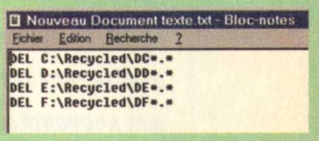
Vous pouvez d'ailleurs en profiter pour cocher l'option «**Réorganisation automatique**». Celle-ci vous propose de réorganiser au mieux les icônes à l'intérieur d'un groupe de programmes dès que vous changez la taille de celui-ci.

VIDER LA CORBEILLE À CHAQUE DEMARRAGE

ATTENTION

À chaque démarrage de Windows, vous allez effacer la corbeille. Si vous êtes un tant soit peu étourdi et qu'il vous arrive souvent d'effacer des fichiers par erreur pour vous en rendre compte quelques jours après, cette astuce risque de vous mettre dans l'embarras ! Elle est destinée à ceux qui, s'ils effacent des fichiers, s'en rendent compte aussitôt. Après, il est trop tard ! Il vous restera toujours l'option d'utiliser **UNDELETE** comme nous l'avons expliqué dans un précédent numéro.

La corbeille de Windows est un bon moyen de récupérer un fichier jeté par erreur. Mais c'est aussi un problème. Elle n'efface pas vraiment les fichiers mais les stocke dans un répertoire caché sur le disque où ils se trouvaient. Cela veut donc dire que tant que vous ne videz pas la corbeille, vous pouvez récupérer les fichiers effacés. Mais aussi que tant que la corbeille est pleine, vous perdez de l'espace sur vos disques durs. On peut vider la corbeille normalement mais voici un truc qui va vous faire gagner du temps... Cliquez avec le bouton droit de la souris à un endroit où il n'y a rien sur le bureau de Windows. Un menu contextuel apparaît. Choisissez alors «**Nouveau**» puis «**Document texte**». Double-cliquez sur «**Nouveau Document texte.txt**» pour l'éditer avec le bloc-notes de Windows. À l'intérieur de ce fichier, nous allons mettre une ligne pour chacun de vos disques durs selon cette formule «**DEL ?:\Recycled\D?*.***». Le «**?**» devant être remplacé par la lettre de votre disque dur. Par exemple, pour le disque dur **C:**, cela donnera «**DEL C:\Recycled\DC*.***». Pour le disque dur **D:**, ce sera «**DEL D:\Recycled\DD*.***» et ainsi de suite. Donc, une ligne pour chacun de vos disques durs (attention, pas vos lecteurs de CD-Rom !!!). Sortez du bloc-notes et sauvegardez le fichier. Maintenant, renommez le fichier «**Nouveau Document texte.txt**» en «**VideCorb.bat**». Dès lors, à chaque fois que vous double-cliquerez sur «**VideCorb.bat**», vous effacerez tous les fichiers contenus dans la corbeille.



Mais notre but n'est pas de double-cliquer sur une icône. Ce serait plutôt de pouvoir vider automatiquement la corbeille régulièrement. Copiez le fichier «**VideCorb.bat**» dans la racine de votre disque dur **C:**. Ensuite, cliquez avec le bouton droit sur le fichier «**Autoexec.bat**» qui se trouve à cet endroit. Choisissez «**Edition**» et vous le chargerez dans le bloc-notes de Windows. Tout au début de ce fichier, ajoutez une ligne «**VideCorb**». Sortez du bloc-notes et sauvegardez les modifications. Voilà, à chaque fois que vous allumerez votre ordinateur ou que vous relancerez Windows, vous effacerez automatiquement votre corbeille. Plus besoin de s'en soucier.

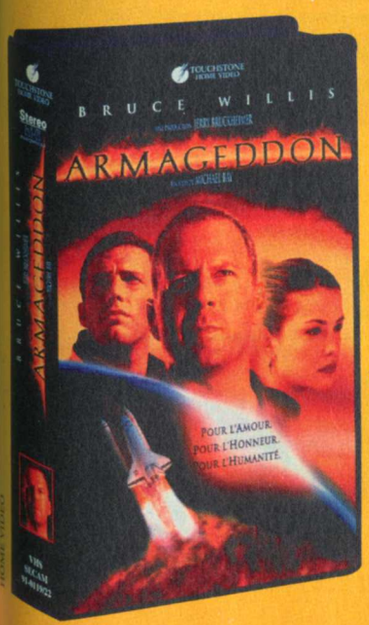
COLLECTOR COLLECTOR

À l'occasion de la sortie vidéo de

ARMAGEDDON

TOUCHSTONE HOME VIDEO ET CINÉ LIVE ORGANISENT UN CONCOURS SUR LE

3615 Ciné Live



Gagnez la K7 vidéo ARMAGEDDON dédicacée par Bruce Willis et le briquet collector du film !

TOUCHSTONE HOME VIDEO

K7 vidéo en vente dès le 7 mai 1999
(Concours organisé du 1er au 31 mai 1999)
3615 : 2,23 F/min

Lots offerts par Eagle Rock et Polygram.

MOTOWN

3615 MUSICUp*

Accessible fin mars

GAGNEZ DES CASSETTES VIDÉO DES ROLLING STONES ET DE JANET JACKSON, DES NUMÉROS DE "RHYTHM & SOUL" (MAGAZINE + CD) ET DES T-SHIRTS MOTOWN.

* 2,23 francs la minute

TRICHE

BIENVENUE DANS LA RUBRIQUE DE LA QUATRIÈME DIMENSION. OU TOUT DU MOINS, DANS LE PETIT TEXTE QUI N'ARRÊTE PAS DE DIRE N'IMPORTE QUOI. PAR EXEMPLE, JE VOUS ANNONCE QU'IL Y A PEU D'ASTUCES ET QUE L'ACTUALITÉ EST PLUTÔT MORNE. PAN, EN DERNIÈRE MINUTE, ON AJOUTE DES TAS DE TRUCS ET CELA REND DONC L'INTRODUCTION POUR LE MOINS STUPIDE ! À LA LIMITE, JE FERAIS MIEUX DE ME TAIRE...

DONC, VOUS ALLEZ TROUVER DANS LES PAGES QUI SUIVENT DES ASTUCES. BEAUCOUP ? PAS BEAUCOUP ? ALLEZ, CELA VA SÛREMENT SE SITUER ENTRE LES DEUX. PAR CONTRE, UNE CHOSE EST SÛRE, TOUTES CES ASTUCES FONCTIONNENT À 100% PUISQUE TESTÉES ET RETESTÉES ! AU-DELÀ DE LA QUANTITÉ, AUTANT FAIRE DANS LA QUALITÉ... J'ESSAYE DE FAIRE LES DEUX MAIS CE N'EST PAS ÉVIDENT !

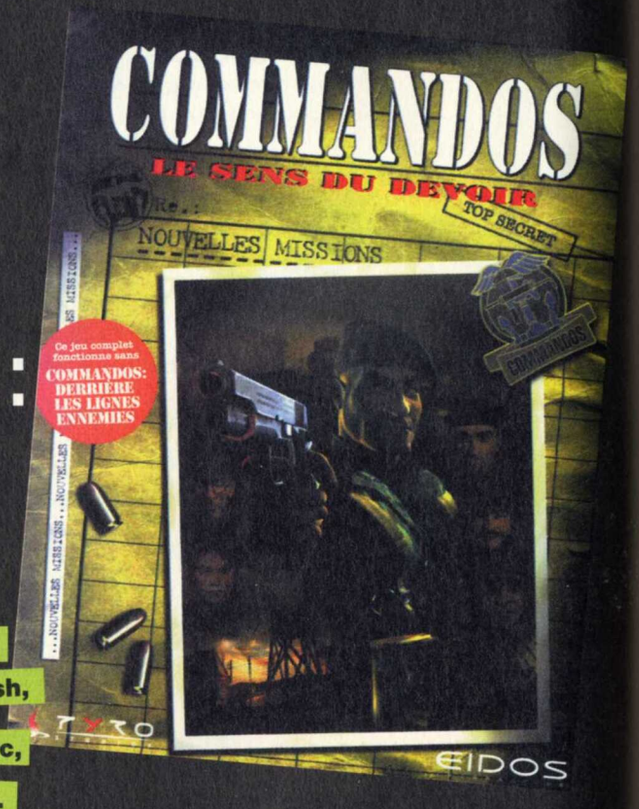
Arioch (ariochld@aol.com).

Envoyez vos astuces !

LES ASTUCES PUBLIÉES GAGNENT UN EXEMPLAIRE DU JEU

COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR

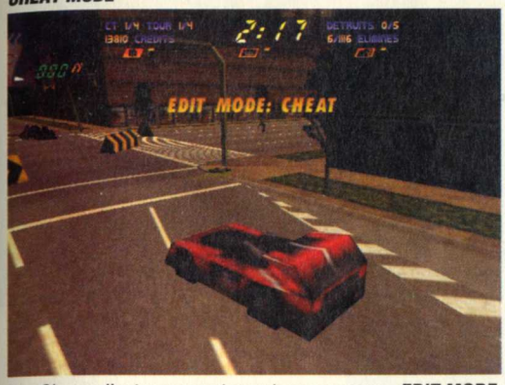
Cyber Press Publishing,
PC Soluces/Triche-Trash,
6 bd du Général Leclerc,
92115 Clichy Cedex.



TRASH

CARMAGEDDON II : CARPOCALYPSE NOW

CHEAT MODE



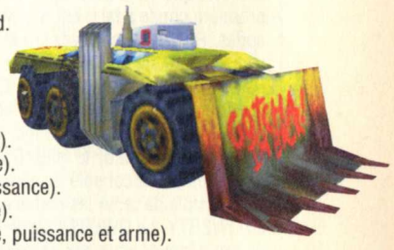
Pendant une partie, tapez le code «**LAPMYLOVEPUMP**» ou plutôt «**LQP?YLOVEPU?P**» puisque l'on utilise des claviers AZERTY. Comme pour les cheat codes, il faut le taper sans le faire trop vite ni trop lentement. Il faut garder la même cadence lorsque vous tapez le code. Ne pas vous arrêter pour vérifier l'orthographe, etc. Si vous l'entrez correctement, un message «**EDIT MODE : CHEAT**» devrait apparaître. L'intérêt de ce code, c'est qu'il est plus simple ensuite d'accéder aux différents effets, plus besoin de taper les cheat codes !
Une fois que vous aurez enclenché le cheat mode, vous pourrez utiliser les combinaisons de touches suivantes selon les résultats que vous souhaitez obtenir.
«**F4**» - Permet de passer en mode «CHEAT» ou «OPTIONS». Certaines touches ne fonctionnent qu'en mode «CHEAT» et d'autres seulement en mode «OPTIONS».
«**F5**» - Réparation instantanée.
«**F6**» - Appuyez plusieurs fois pour changer le type de dégâts autorisés.
«**F8**» - Active ou désactive le fait que le temps soit bloqué.
«**F10**» - Fait comme si vous aviez passé le check-point suivant.
«**F11**» - Donne 5.000 crédits supplémentaires.

En mode «**OPTIONS**» seulement...
«**1**» - Simplification de l'apparence 3D des voitures (appuyez plusieurs fois avant d'obtenir un résultat).
«**2**» - Appuyez plusieurs fois pour choisir le type d'ombrage utilisé.
«**4** «- Active ou désactive la texture du ciel.
«**5**» - Appuyez plusieurs fois pour ajuster la distance d'apparition de la piste.
«**6**» - Appuyez plusieurs fois pour ajuster le clipping (apparition des éléments de décor plus ou moins selon votre distance).
«**7**» - Appuyez plusieurs fois pour choisir le type d'utilisation des effets sonores.
«**SHIFT**» et «**F5**» - Active ou désactive les accessoires (certains éléments du décor).

«**SHIFT**» et «**F6**» - Appuyez plusieurs fois pour choisir la distance de vision de l'horizon.
«**ALT**» et «**F8**» - Désactive l'axe Y pour l'utilisation d'un joystick.
«**SHIFT**», «**CTRL**» et «**F8**» - Active le joystick.
«**SHIFT**», «**ALT**» et «**F8**» - Appuyez plusieurs fois pour régler le retour de force (Force Feedback).

En mode «**CHEAT**» seulement...
«**1**» - Donne des crédits supplémentaires.
«**2**» - Zombies avec pompes crasseuses (apparemment, ils ont plus de difficulté pour marcher).
«**3**» - Zombies balaises.
«**4**» - Zombies explosifs.
«**5**» - Voiture gonflée.
«**6**» - Zombies turbo.
«**7**» - Invulnérabilité.
«**8**» - Réparation gratuite.
«**9**» - Réparation instantanée.
«**0**» - Donne des crédits supplémentaires.
«**SHIFT**» et «**1**» - Capacité amphibie.
«**SHIFT**» et «**2**» - Temps supplémentaire.
«**SHIFT**» et «**3**» - Mon Dieu, carrosserie dans le sac (pièce de carrosserie éjectée).
«**SHIFT**» et «**4** «- Fait exploser la voiture.
«**SHIFT**» et «**5**» - Adversaires gelés.
«**SHIFT**» et «**6**» - Flics gelés.
«**SHIFT**» et «**7**» - Adversaires turbo.
«**SHIFT**» et «**8**» - Flics turbo.

«**SHIFT**» et «**9**» - Gravité lunaire.
«**SHIFT**» et «**0**» - Active ou désactive le blocage de l'horloge.
«**CTRL**» et «**1**» - Drogues.
«**CTRL**» et «**2**» - Pneus adhère-o-matiques.
«**CTRL**» et «**3**» - Zombies à têtes stupides.
«**CTRL**» et «**4** «- Cadavres mutants.
«**CTRL**» et «**5**» - Gravité de Jupiter.
«**CTRL**» et «**6**» - Casse la voiture.
«**CTRL**» et «**7**» - Zombies au ralenti.
«**CTRL**» et «**8**» - Zombies miniatures.
«**CTRL**» et «**9**» - Connard taré à turbo (texto dans le jeu).
«**CTRL**» et «**0**» - Suspension en pierre.
«**ALT**» et «**1**» - Grimpe au mur.
«**ALT**» et «**2**» - Boing Boing.
«**ALT**» et «**3**» - Mon dieu, suspension en gelée.
«**ALT**» et «**4** «- Zombies visibles sur la carte.
«**ALT**» et «**5**» - Rayon électro-salaud zombie.
«**ALT**» et «**6**» - Pneus graisseux.
«**ALT**» et «**7**» - Multiplificateur de dégâts.
«**ALT**» et «**8**» - Donne des bonus au hasard.
«**ALT**» et «**9**» - Donne des bonus au hasard.
«**ALT**» et «**0**» - Donne des bonus au hasard.
«**CTRL**», «**SHIFT**» et «**1**» - Postcombustion (+10 secondes).
«**CTRL**», «**SHIFT**» et «**2**» - Habileté à chier des mines (+10 mines)
«**CTRL**», «**SHIFT**» et «**3**» - Ton cul perd de l'huile (+5 huiles).
«**CTRL**», «**SHIFT**» et «**4** «- Kangourou aux commandes (+3)
«**CTRL**», «**SHIFT**» et «**5**» - Anéantisseur de zombies (+3).
«**CTRL**», «**SHIFT**» et «**6**» - Refouleur d'adversaires (+3).
«**CTRL**», «**SHIFT**» et «**7**» - Fête du démembrement.
«**CTRL**», «**SHIFT**» et «**8**» - Zombies vaporeux.
«**CTRL**», «**SHIFT**» et «**9**» - Zombies top cools (ils dansent sur place).
«**CTRL**», «**SHIFT**» et «**0**» - En plein dans les couilles ! (Texto dans le jeu et donne 20.000 crédits.)
«**ALT**», «**SHIFT**» et «**1**» - Donne des bonus au hasard.
«**ALT**», «**SHIFT**» et «**2**» - Arrêt d'urgence.
«**ALT**», «**SHIFT**» et «**3**» - Zombies invincibles.
«**ALT**», «**SHIFT**» et «**4** «- Turbo.
«**ALT**», «**SHIFT**» et «**5**» - Mega-Turbo.
«**ALT**», «**SHIFT**» et «**6**» - Zombies crétins.
«**ALT**», «**SHIFT**» et «**7**» - Zombies suicidaires.
«**ALT**», «**SHIFT**» et «**8**» - Cinq bons de récupération gratuits.
«**ALT**», «**SHIFT**» et «**9**» - Voiture en granit.
«**ALT**», «**SHIFT**» et «**0**» - Donne des bonus au hasard.
«**ALT**», «**CTRL**» et «**1**» - Zombies gonflés à l'hélium.
«**ALT**», «**CTRL**» et «**2**» - Zombies poivrots.
«**ALT**», «**CTRL**» et «**3**» - Gros lards.
«**ALT**», «**CTRL**» et «**4** «- Phasmes.
«**ALT**», «**CTRL**» et «**5**» - Repousseur de zombies (+5).
«**ALT**», «**CTRL**» et «**6**» - Extra armure (+ 1 en armure).
«**ALT**», «**CTRL**» et «**7**» - Extra puissance (+ 1 en puissance).
«**ALT**», «**CTRL**» et «**8**» - Extra offensive (+ 1 en arme).
«**ALT**», «**CTRL**» et «**9**» - Extra de tout (+ 1 en armure, puissance et arme).
«**ALT**», «**CTRL**» et «**0**» - Panique chez les zombies.
«**CTRL**», «**SHIFT**», «**ALT**» et «**1**» - Extra double puissance (+ 2 en puissance).
«**CTRL**», «**SHIFT**», «**ALT**» et «**2**» - Extra double offensive (+ 2 en arme).
«**CTRL**», «**SHIFT**», «**ALT**» et «**3**» - Extra double de tout (+ 2 en armure, puissance et arme).
«**CTRL**», «**SHIFT**», «**ALT**» et «**4** «- Armure max.
«**CTRL**», «**SHIFT**», «**ALT**» et «**5**» - Puissance max.
«**CTRL**», «**SHIFT**», «**ALT**» et «**6**» - Offensive max.
«**CTRL**», «**SHIFT**», «**ALT**» et «**7**» - Tout au max (armure, puissance et offensive).
«**CTRL**», «**SHIFT**», «**ALT**» et «**8**» - Emplacement d'armure ou d'arme supplémentaire (maximum 1 de chaque).
«**CTRL**», «**SHIFT**», «**ALT**» et «**9**» - Emplacement de puissance, d'armure ou d'armes supplémentaire (maximum 1 de chaque).
«**CTRL**», «**SHIFT**», «**ALT**» et «**0**» - Extra double armure (+ 2 en armure).
Pour les ajouts d'APO, lorsque ce n'est plus possible, soit les touches vous donnent la même chose mais pour un autre type (puissance, armure ou arme), soit elles vous donnent 50.000 crédits supplémentaires.



VINCENT LEROUX
(Vincent.Leroux@skynet.be - http://www.multimania.com/analyses)

TRICHE

HALF-LIFE

CHEAT CODES

Dans le numéro 24 de PC SOLUCES, nous avions passé l'intégralité (ou presque) des cheat codes du jeu. Seulement, d'après vos courriers, il y a eu comme une sorte de mauvaise compréhension de la manière de les activer. Je ne vous redonnerai pas tous les cheat codes mais seulement la manière de les activer en insistant sur le problème qui est revenu plusieurs fois dans vos courriers.

Ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le fichier «**Hl.exe**». Sur le menu contextuel qui apparaît, choisissez «**Créer un raccourci**». Vous verrez alors apparaître un nouveau fichier du nom de «**Raccourci vers Hl.exe**». Cliquez sur celui-ci avec le bouton droit et choisissez «**Propriétés**». Sur le nouvel écran, cliquez sur l'onglet «**Raccourci**» pour changer de panneau. À droite de «**Cible**», vous pouvez voir le chemin du programme qui sera exécuté lorsque vous double-cliquerez sur le raccourci. Après la ligne «**...\Sierra\Half-Life\Hl.exe**», ajoutez à la suite «**-dev -console**». C'est à cet endroit que certains d'entre vous sont restés bloqués. Il faut absolument laisser un espace entre «**...\Sierra\Half-Life\Hl.exe**» et «**-dev -console**». Vous ne devez donc pas coller «**...\Sierra\Half-Life\Hl.exe**», «**-dev**» et «**-console**». Il doit y avoir un espace entre chacun d'eux pour obtenir «**...\Sierra\Half-Life\Hl.exe -dev -console**». Ensuite, au lieu de commencer le jeu normalement, double-cliquez sur «**Raccourci vers Hl.exe**».
Une fois que vous avez commencé une partie, la première chose à faire est d'activer les cheat codes. Pour cela, appuyez sur la touche qui se trouve à gauche de «**1**» et au-dessus de «**TAB**». La console fera son apparition. Sur certaines versions du jeu, il faudra taper «**sv_cheats 1**» avant d'essayer d'autres codes. Pour ma part, je n'ai pas eu besoin de le faire. Donc, une fois que vous êtes sur la console de commandes, il vous est possible de taper les codes en minuscules et en QWERTY. Le QWERTY ne devrait pas poser de problème puisque vous voyez à l'écran les codes s'afficher au fur et à mesure que vous les entrez.
Voici quelques codes tout de même pour que toute cette explication ne soit pas totalement inutile pour ceux qui n'auraient pas le numéro 24. Mais je vous conseille tout de même de vous le procurer, si vous ne l'avez déjà, car vous y trouverez tous les codes de tous les niveaux, les armes, etc.

GOD - Invincibilité.
NOCLIP - Active ou désactive le Clipping. Cela permet ainsi de pouvoir traverser les murs.
/IMPULSE 101 - Donne toutes les armes et munitions.
FLY - Active le mode qui permet de voler.

SIM CITY 3000

CHEAT CODES

Appuyez sur les touches «**CTRL**», «**ALT**», «**SHIFT**» et «**C**» pendant une partie. Vous devriez alors voir apparaître une petite zone de saisie en haut et à gauche de l'écran. Tapez à cet endroit l'un des codes suivants :
I AM WEAK - Construction gratuite.
CALL COUSIN VINNIE - Allez sur l'écran «Rencontrer» et vous trouverez la pétition «Collecte de fonds locale». Vinnie vous y proposera de l'argent malhonnête.
ZYXWVU - Tout d'abord, faites le code «CALL COUSIN VINNIE» et refusez l'offre de Vinnie. Le «Château de SimCity» apparaît dans le menu des récompenses et opportunités.
POWER TO THE MASSES - Active toutes les centrales électriques.
WATER IN THE DESERT - Active toutes les installations du Service des eaux.
GARBAGE IN, GARBAGE OUT - Active toutes les installations concernant les déchets.
PAY TRIBUTE TO YOUR KING - Active toutes les récompenses et opportunités.
I LOVE RED TAPE - Active tous les arrêtés.
SALT OFF - Désactive le sel de l'eau de mer, ce qui la rend potable.
SALT ON - Active le sel de l'eau de mer.
TERRAIN ONE UP - Élève le terrain.
TERRAIN TEN UP - Élève beaucoup plus le terrain.
TERRAIN ONE DOWN - Descend le terrain.
TERRAIN TEN DOWN - Descend beaucoup plus le terrain.
1234 - Affiche le message «Des combinaisons de chiffres font apparaître un message sur le téléscripteur».
ADVISOR - Affiche le message «Le Maire mis sous examen pour détournement de fonds».
SC3K - Affiche le message «Le Maire soupçonné de tentative de détournement de fonds ; c'est un fiasco».
SCURK - Affiche le message «Si vous continuez, ils vont venir».
BAT - Affiche le message «Une chauve-souris ? Ah, BATMAN !».
BATMAN - Affiche le message «Une chauve-souris ? Ah, BATMAN !».
PORNTIPSGUZZARDO - Affiche le message «Aha ! C'est un vrai pro qu'on a là ! Essayez-donc BROCOLI».
BROCCOLI - Affiche le message «Désolé, l'argent ne pousse pas sur les brocolis».
FUND - Affiche le message «Le mot FUND n'est pas une astuce pour gagner ; ne tapez pas non plus MOREMONEY, ça ne marchera pas».
MOREMONEY - Affiche le message «Selon une étude, MOREMONEY ne permet pas aux joueurs de gagner».
EASTER EGG - Affiche le message «Le Palais aux œufs de Pâques de Claudio Ragazzi : tout le charme classique dans un environnement postmoderne».
ELECTRONIC ARTS - Affiche le message «On ne se limite plus aux jeux de sport maintenant !».
ERTS - Affiche le message «Un bon tuyau : achetez quand ça baisse et vendez quand ça monte».
HELLO - Affiche le message «Bonjour, monsieur le Maire, vos Sims vous saluent».
HELP - Affiche le message «Une étude révèle l'existence de dizaines de téléscripteurs cachés ; on conseille aux Sims de les ramasser pour étonner leurs amis».
LLAMA - Affiche le message «Le lama fait partie des quadrupèdes».
MAXIS - Affiche le message «Saviez-vous que le mot MAXIS à l'envers donne SIX AM, ce qui veut dire en anglais, six heures du matin ?».
MAYOR - Affiche le message «Nom propulse NomVille sous les feux du téléscripteur !».
MONEY - Affiche le message «Une étude conclut que l'argent ne pousse pas sur les arbres».
SIM - Affiche le message «Si vous habitiez ici, vous seriez un Sim».
SIMCITY - Affiche le message «Continuez d'essayer, vous finirez peut-être par trouver».
TICKER - Affiche le message «Les banalités de NomVille : ça défile et c'est rigolo».
WILL WRIGHT - Affiche le message «Qu'est-ce qu'il va essayer après ça ?».

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants :
LET'S MAKE A DEAL
NERDZ ROOL

SPEED BUSTERS

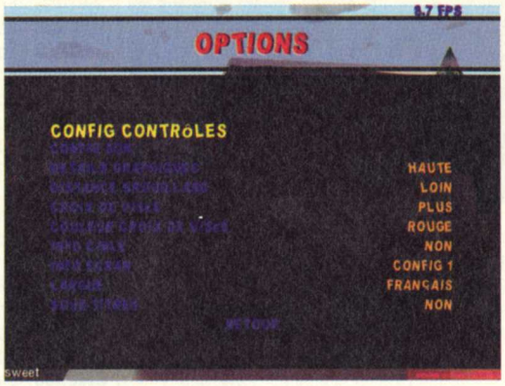
CHEAT CODES

Pendant une course, tapez l'un des codes suivants :
NOTIMELIM - En mode «**Arcade**», active ou désactive la fin d'une course lorsque le compte à rebours arrive à zéro.
FULOFIT - Active ou désactive le nitro infini.
CHOPERVIEW - Active ou désactive une vue de dessus à la place de la carte qui se trouve en bas à gauche de l'écran.
TAGKILLER - Active ou désactive un mode très étrange. En fait, si vous percutez une voiture avec l'avant de la vôtre, celle qui a été touchée est remise sur la ligne de départ. Cela peut être très gênant si une voiture adverse vous fait la même chose, mais d'un autre côté, vous pouvez éliminer la concurrence !
BLACKICE - Active ou désactive le fait de rouler sur de la glace.
CRAZYEDIE - Accélération automatique et pas de possibilité de freinage en dehors du frein à main.

SOUTH PARK

CHEAT CODES
Allez sur l'écran des options. Cliquez sur la barre qui se trouve en bas de l'écran. Celle où est noté le numéro de version du jeu sur la droite. Rien ne vous l'indiquera, mais vous pourrez alors entrer l'un des codes suivants qui s'affichera sur la partie gauche de la barre :

BEEFCAKE - Invincibilité.
SWEET - Donne toutes les armes ainsi que les munitions infinies.
EGOTRIP - Grosse tête.
FRAMERATE - Affiche des informations sur le nombre d'images par seconde.



KLINGON HONOR GUARD

CHEAT CODES
Pendant une partie, appuyez sur la touche «**TAB**». Elle se trouve à gauche de «**A**». En appuyant sur cette touche, vous ferez apparaître un curseur blanc en bas de l'écran où il vous sera possible d'entrer l'un des codes suivants :
GOD - Invulnérabilité.
ALLAMMO - Donne le maximum de munitions pour chacune des armes.
FLY - Permet de voler.
GHOST - Permet de passer à travers les murs.
WALK - Permet de repasser en mode normal si vous êtes en train de voler ou de passer à travers les murs.
SUICIDE - Vous êtes tué instantanément.
KILLPAWNS - Élimine tous les ennemis du niveau en cours.
SLOWMO x - Règle la vitesse du jeu. En tapant «SLOWMO 1.0», vous obtenez la vitesse par défaut.
PLAYERSONLY - Bloque le temps, ce qui empêche les mouvements des ennemis ou de tout autre objet.
BEHINDVIEW 0 - Vue normale.
BEHINDVIEW 1 - Vue à la troisième personne.
SHOT - Fait une capture de l'écran et la sauvegarde dans le répertoire «System» à l'intérieur de celui où vous avez installé le jeu. Cela vous donne alors une image au format BMP.
FLUSH - Restaure l'écran en cas de bug graphique.
HIDEACTORS - Cache tous les objets et monstres.
SHOWACTORS - Réaffiche tous les objets et monstres.
INVISIBLE 0 - Vous êtes visible.
INVISIBLE 1 - Vous êtes invisible.
BRIGHTNESS - Change la luminosité de l'écran.
CDTRACK x - Permet de jouer la piste «x» du CD.
STAT FPS - Active ou désactive l'affichage du nombre d'images par seconde.
STAT GAME - Active ou désactive l'affichage d'informations.
STAT CACHE - Active ou désactive l'affichage d'informations.
STAT GLOBAL - Active ou désactive l'affichage d'informations.
STAT HARDWARE - Active ou désactive l'affichage d'informations.
STAT MESH - Active ou désactive l'affichage d'informations.
STAT OCCLUSION - Active ou désactive l'affichage d'informations.
STAT ZONE - Active ou désactive l'affichage d'informations.
RESTARTLEVEL - Recommence le niveau en cours.
THROWWEAPON - Jette l'arme sélectionnée devant vous.
SWITCHLEVEL - Recommence le niveau en cours.
FEIGNDEATH - Faire semblant d'être mort.
SUMMON KLINGONS.DAKTAGH - Fait apparaître un D'Ktash devant vous.
SUMMON KLINGONS.DISRUPTORPISTOL - Fait apparaître un Disruptor Pistol devant vous.
SUMMON KLINGONS.DISRUPTORRIFLE - Fait apparaître un Disruptor Rifle devant vous.
SUMMON KLINGONS.ASSAULTDISRUPTOR - Fait apparaître un Assault Disruptor devant vous.
SUMMON KLINGONS.SPINCLAW - Fait apparaître un Ding Pach devant vous.
SUMMON KLINGONS.GRENADELAUNCHER - Fait apparaître un Grenade Launcher devant vous.
SUMMON KLINGONS.ROCKETLAUNCHER - Fait apparaître un Trilithium Rocket Launcher devant vous.
SUMMON KLINGONS.SITHHAR - Fait apparaître un Sith Har Blaster devant vous.
SUMMON KLINGONS.PARTICLECANNON - Fait apparaître un Particle Dispersal Cannon devant vous.
SUMMON KLINGONS.BATLETH - Fait apparaître un Bat'Leth devant vous.
SUMMON KLINGONS.COMBATARMOR - Fait apparaître une armure de combat avancé devant vous.
SUMMON KLINGONS.COMBATGOGGLES - Fait apparaître une paire de lunettes de combat devant vous.
SUMMON KLINGONS.COMMUNICATOR - Fait apparaître un communicateur devant vous.
SUMMON KLINGONS.GAGH - Fait apparaître un bol de Gagh devant vous.
SUMMON KLINGONS.TRICORDER - Fait apparaître un Tricordeur devant vous.
SUMMON KLINGONS.VACSUIT - Fait apparaître une combinaison spatiale devant vous.
SUMMON KLINGONS.CIPHERKEY - Fait apparaître un module de décodage numérique devant vous.
SUMMON KLINGONS.GENETICKEY - Fait apparaître une clé génétique devant vous.
SUMMON KLINGONS.PALMKEY - Fait apparaître un lecteur d'empreintes digitales devant vous.
SUMMON KLINGONS.PASSCARDKEY - Fait apparaître une carte d'accès devant vous.
SUMMON KLINGONS.RETINALKEY - Fait apparaître un projecteur rétinien holographique devant vous.
OPEN ENTRY - Niveau «Holodeck».
OPEN KLINGON - Demo du jeu.
OPEN M02 - Niveau «The Battle Of Tong'Ve».
OPEN M03 - Niveau «The Assassins».
OPEN M04A - Niveau «Rure Penthe 1».
OPEN M04B - Niveau «Rure Penthe 2».
OPEN M05 - Niveau «The Prison».
OPEN M06A - Niveau «The Warden 1».
OPEN M06B - Niveau «The Warden 2».
OPEN M07A - Niveau «Qualor II 1».
OPEN M07B - Niveau «Qualor II 2».
OPEN M08 - Niveau «The Space Station».
OPEN M09A - Niveau «Thress 1».
OPEN M09B - Niveau «Thress 2».
OPEN M10 - Niveau «The Kor-Van».
OPEN M11 - Niveau «Rendez-Vous».
OPEN M12 - Niveau «The Fek'Ihr».
OPEN M13 - Niveau «Krax».
OPEN M14 - Niveau «Praxis».
OPEN M15 - Niveau «The Crew Complex».
OPEN M16 - Niveau «The Reactor».
OPEN M17 - Niveau «The Warehouse».
OPEN M18A - Niveau «The Sisters 1».
OPEN M18B - Niveau «The Sisters 2».
OPEN M18C - Niveau «The Truth».
OPEN M19 - Niveau «Vengeance».
OPEN M20A - Niveau «The Gauntlet 1».
OPEN M20B - Niveau «The Gauntlet 2».
OPEN M20C - Niveau «Blood Oath».
OPEN DR01 - Niveau multijoueur.
OPEN DR02 - Niveau multijoueur.
OPEN DR03 - Niveau multijoueur.
OPEN DR04 - Niveau multijoueur.
OPEN DR05 - Niveau multijoueur.
OPEN DR06 - Niveau multijoueur.
OPEN DR07 - Niveau multijoueur.
OPEN DR08 - Niveau multijoueur.
OPEN DR09 - Niveau multijoueur.
OPEN DR10 - Niveau multijoueur.
OPEN DR11 - Niveau multijoueur.
OPEN DR12 - Niveau multijoueur.

Aussi étrange que cela puisse paraître, les noms des niveaux restent en anglais même dans la version française du jeu...

BALDUR'S GATE

CHEAT CODE

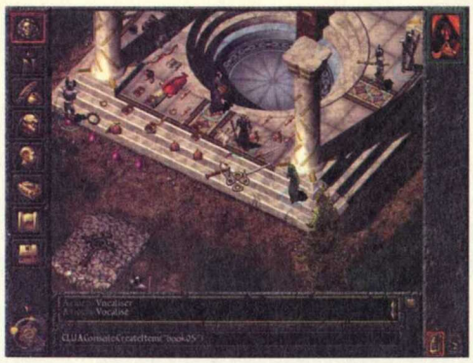
De nouveaux cheat codes par rapport à ceux parus dans le précédent numéro et qui vont cette fois vous permettre d'obtenir facilement des objets mais aussi des compagnons de voyage !

La première chose à faire pour que les cheat codes fonctionnent, c'est de modifier le contenu du fichier d'initialisation du jeu. Ouvrez le répertoire du jeu et double-cliquez sur le fichier «**Baldur.ini**». Il sera alors ouvert automatiquement dans le bloc-notes de Windows. À l'intérieur de ce fichier, cherchez une ligne «**[Game Options]**». Juste en dessous de cette ligne, ajoutez une autre ligne où vous inscrirez «**Cheats=1**». Fermez le bloc-notes et on vous demandera si vous voulez sauvegarder les modifications. Bien entendu, acceptez de faire la sauvegarde puis chargez le jeu. À présent, pendant une partie, vous pouvez appuyer sur les touches «**CTRL**» et «**TAB**» en même temps pour afficher une petite zone de saisie en bas de l'écran. C'est là que vous pourrez taper les codes qui suivent. Pour faire disparaître cette zone de saisie, il faut taper de nouveau sur les touches «**CTRL**» et «**TAB**».

Tapez le code «**CLUAConsole:CreateCreature(«xxx»)**». Le «**xxx**» devant être remplacé par l'un des noms suivants selon la créature ou le personnage que vous voulez invoquer. Par exemple, tapez «**CLUAConsole:CreateCreature(«Ray»)**» pour invoquer un Grouilleux malade.

PERSONNAGES
KHALID - Khalid
NOOBER - Noober.
JAHEIR - Jaheira
BRANWE - Branwen.
VICONI - Viconia.
SAFANA - Safana.
AJANTI - Ajantis.
CORAN - Coran.
ELDOTH - Eldoth.
SKIE - Skie.
FALDOR - Faldor.
YESLIC - Yeslick.
QUAYLE - Quayle.
ALORA - Alora.
TIAX - Tiax.
XZAR - Xzar.
IMOEN - Imoen.
MONTAR - Montaron.
GARRIC - Garrick.
KIVAN - Kivan.
KAGAIN - Kagain.
MINSC - Minsc.
EDWIN - Edwin.
DYNAHE - Dynaheir.
XAN - Xan.
ANGELO - Angelo.

Mais si vous voulez avoir affaire à quelques monstres et personnages belliqueux, vous pouvez toujours essayer les codes suivants :
RAY
RUFIE
FLAME
GUARD
DROTH
FLAMWIZ
FLMA13
DRIZZT
ELMINS



Tapez le code «**CLUAConsole:CreateItem(«xxx»)**». Le «**xxx**» devant être remplacé par l'un des noms suivants selon l'objet que vous voulez avoir. Par exemple, tapez «**CLUAConsole:CreateItem(«SW1H15»)**» pour obtenir un cimeterre de glace +**3**.
Voici donc une sélection de certains objets :

ARMURES
LEAT01 - Armure de cuir.
LEAT02 - Armure de cuir +1.
LEAT03 - Armure de cuir +2.
LEAT04 - Besantine.
LEAT05 - Besantine +1
LEAT06 - Armure de cuir cloutée +2 Attraction de projectiles.
LEAT07 - Besantine +2
LEAT08 - Armure d'ombre.
CHAN01 - Armure en cottes de mailles.
CHAN02 - Armure en cottes de mailles +1.
CHAN03 - Armure en cottes de mailles +2.
CHAN04 - Armure feuilletée.
CHAN05 - Armure feuilletée +1.
CHAN06 - Cottes de mailles +4 Mithril.
PLAT01 - Armure de plates.
PLAT02 - Armure de plates +1.
PLAT04 - Armure de plates complète.
PLAT05 - Armure de plates complète +1.
PLAT06 - Armure de plates d'Ankheg.
PLAT07 - Armure de plates.

ÉPIEUS
SPER01 - Épieu.
SPER02 - Épieu +1.
SPER03 - Épieu maudit +3.
SPER04 - Épieu.

BÂTONS
STAF01 - Bâton.
STAF02 - Bâton +1.
STAF03 - Bâton.
STAF04 - Bâton.

DAGUES
DAGG01 - Dague.
DAGG02 - Dague +1.
DAGG03 - Dague +2.
DAGG04 - Dague longue-dent +2.
DAGG05 - Dague de jet.
DAGG06 - Dague de Nester.
DAGG07 - Dague de Kylee.
DAGG08 - Dague de Hentold.

HALLEBARDE
HALB01 - Hallebarde.
HALB02 - Hallebarde +1.
HALB03 - Hallebarde +2.

MARTEAUX DE GUERRE
HAMM01 - Marteau de guerre.
HAMM02 - Marteau de guerre +1.
HAMM03 - Marteau de guerre +2.

ÉPÉES
SW1H01 - Épée bâtarde.
SW1H02 - Épée bâtarde +1.
SW1H03 - Épée bâtarde +1, +3 contre les métamorphes.
SW1H04 - Épée longue.
SW1H05 - Épée longue +1.
SW1H06 - Épée longue +2.
SW1H07 - Épée courte.
SW1H08 - Épée courte +1.
SW1H09 - Épée courte +2.
SW1H10 - Épée courte d'attaque sournoise.
SW1H12 - Épée longue.
SW1H13 - Lame de lune.
SW1H14 - Épée courte +1.
SW1H15 - Cimeterre de glace +3.
SW1H16 - Cimeterre gardien +5.
SW1H17 - Épée courte de Perdué.
SW2H01 - Épée à deux mains.
SW2H02 - Épée à deux mains +1.
SW2H03 - Épée à deux mains. Maudite berserker +3.
SW2H04 - Épée à deux mains.
SW2H06 - Fléau d'araignée.

HACHES
AX1H01 - Hache d'armes.
AX1H02 - Hache d'armes +1.
AX1H03 - Hache d'armes +2.
AX1H04 - Hache de jet.
AX1H05 - Hache de jet +1.
AX1H06 - Hache de jet +2.

ARMES CONTONDANTES
BLUN01 - Gourdin.
BLUN02 - Fléau.
BLUN03 - Fléau +1.
BLUN04 - Masse.
BLUN05 - Masse +1.
BLUN06 - Morgenstern.
BLUN07 - Morgenstern +1.
BLUN08 - Fléau.

ARBALÈTES
XBOW01 - Arbalète lourde.
XBOW02 - Arbalète lourde +1.
XBOW03 - Arbalète lourde de précision.
XBOW04 - Arbalète légère.
XBOW05 - Arbalète légère +1.
XBOW06 - Arbalète légère de vitesse.

CARREAUX D'ARBALÈTES
BOLT01 - Carreau.
BOLT02 - Carreau +**1**.
BOLT03 - Carreau.
BOLT04 - Carreau.
BOLT05 - Carreau.
BOLT06 - Carreau +2.

ARC
BOW01 - Arc long composé.
BOW02 - Arc long composé +1.
BOW03 - Arc long.
BOW04 - Arc long +1.
BOW05 - Arc court.
BOW06 - Arc court +1.
BOW07 - Arc long d'adresse au tir.
BOW08 - Arc de l'aigle.
BOW09 - Arc long.

FLECHES
AROW01 - Flèche.
AROW02 - Flèche +1.
AROW03 - Flèche tueuse.
AROW04 - Flèche acide.
AROW05 - Flèche mordante.

AROW06 - Flèche explosive.
AROW07 - Flèche de dissipation de la magie.
AROW08 - Flèche de feu.
AROW09 - Fléche de glace.
AROW10 - Flèche perceuse.
AROW11 - Flèche +2
AROW1A - Flèche +2 (différente)

ANNEAUX
RING01 - Anneau.
RING02 - Anneau de résistance au feu.
RING03 - Anneau d'amitié avec les animaux.
RING04 - Anneau de maladresse.
RING05 - Anneau d'invisibilité.
RING06 - Anneau de protection +1.
RING07 - Anneau de protection +2.
RING08 - Anneau des arcanes.
RING09 - Anneau d'action libre.
RING10 - Anneau d'or.
RING11 - Anneau d'argent.
RING12 - Anneau d'onyx.
RING13 - Anneau de jade.
RING14 - Anneau de néphrite.
RING15 - Anneau héliotrope.
RING16 - Anneau de peau d'ange.
RING17 - Anneau danse-flammes.
RING18 - Anneau d'opale de feu.
RING19 - Anneau de rubis.
RING20 - Anneau d'énergie.
RING21 - Anneau d'infravision.
RING22 - Anneau de sainteté.
RING23 - Anneau de folie.
RING25 - Anneau de protection de Koveras.
MAGE01 - Anneau d'invisibilité.
MAGE03 - Anneau image miroir.
MAGE05 - Anneau d'action libre.

BAGUETTES
WAND02 - Baguette d'effroi.
WAND03 - Baguette de projectiles magiques.
WAND04 - Baguette de paralysie.
WAND05 - Baguette de feu.
WAND06 - Baguette de givre.
WAND07 - Baguette de foudre.
WAND08 - Baguette de sommeil.
WAND09 - Baguette de métamorphose.
WAND10 - Baguette de convocation de monstres.
WAND11 - Baguette des cieux.
WAND12 - Baguette de projectiles magiques.

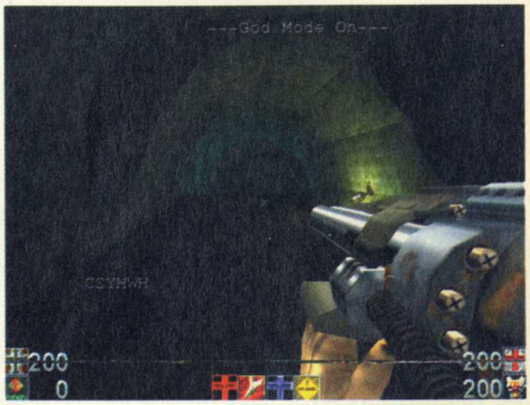
AMULETTES
AMUL01 - Collier de projectiles.
AMUL02 - Collier.
AMUL04 - Collier orné de gemmes Zoïses.
AMUL05 - Collier de roche bleue.
AMUL06 - Collier d'Agni Mani.
AMUL07 - Collier d'obsidienne arc-en-ciel.
AMUL08 - Collier de coquillages de porcelaine tigrée.
AMUL09 - Collier d'argent.
AMUL10 - Collier d'or.
AMUL11 - Collier de perles.
AMUL12 - Collier de larmes de Laérale.
AMUL13 - Amulette héliotrope.
AMUL14 - Amulette de Protection +**1**
AMUL15 - Amulette bouclier.
AMUL16 - Amulette d'influence sur les méta-sorts.

Certains caractères ne correspondent pas à notre clavier normal. Donc, pour que cela soit plus simple, voici l'équivalent des caractères pour lesquels il y a un problème :
«(« - «**SHIFT**» et «**9**»
«)» - «**SHIFT**» et «**0**»
«;» - «**SHIFT**» et «**$**»
«»» - «**SHIFT**» et «**2**» (touche à gauche de «**1**» et au-dessus de «**TAB**»)

REQUIEM : AVENGING ANGEL

CHEAT CODES
Ces cheat codes fonctionnent sur la démo du jeu et n'ont pas encore été testés sur la version finale. Et pour cause, puisqu'à l'heure où j'écris ces lignes, il n'y en a pas. Il est donc possible qu'ils ne fonctionnent pas sur la version finale du jeu. Mais on vous en reparlera !
Pendant une partie, appuyez sur la touche «**ENTREE**». Un curseur blanc devrait apparaître et il vous sera alors possible d'entrer l'un des codes suivants. Une fois que vous avez entré le code, appuyez de nouveau sur la touche «**ENTREE**» pour le valider.

CSYHWH - Mode GOD.
CSGUNS - Donne toutes les armes.
CSAMMO - Donne des munitions (tirez une fois pour voir que le compteur a effectivement été remis au maximum).
CSROSARY - Active tous les pouvoirs.
CSHEALTH - Met l'énergie vitale au maximum.
CSSHROUD - Met l'armure au maximum.
CSESSENCE - Met l'essence au maximum.
CSBLAH - Affiche des informations à l'écran.
CSBACK - Vous remet au début du niveau en cours.
CSITEMS - Donne le Medlab Pass.
CSSTIGMATA - Donne le Medlab Pass.
CSPORTAL - Surligne en jaune les passages entre zones differentes.
CSWIRE - Affiche le jeu en mode fil de fer.
CSMILTON - Active certaines touches.



Une fois que vous avez tapé le code «**CSMILTON**», vous pourrez utiliser les touches suivantes :
«**F1**» - Active ou désactive le mode GOD.
«**F2**» - Active ou désactive la possibilité de voler en utilisant le saut.
«**F8**» - Active ou désactive le mode fil de fer.
«**F9**» - Donne le Medlab Pass ainsi que les points d'énergie et d'essence au maximum.
«**F11**» - Vous remet au début du niveau en cours.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants :

CSMAPPER	**CSUNTRACE**
CSTIME	**CSTRACE**
CSHALT	**CSUNFRAME**
CSVANISH	**CSFRAME2**
CSHIDE	**CSFRAME**
CSHOST	**CSCLIPMOUSE**
CS3DNOW!ON	**CSVERBOSE**
CS3DNOW!OFF	**CSNOTIMEOUTS**
CSUNSQUEEZE	**CSTIMEOUTS**
CSSQUEEZE	

LA TRILOGIE MONKEY ISLAND

FIN DU JEU
Dans «**THE SECRET OF MONKEY ISLAND**» et «**THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2**», il est possible de voir la fin du jeu sans jouer. Pour cela, pendant le jeu, appuyez sur les touches «**ALT**» et «**W**» et vous gagnerez automatiquement. Au premier épisode, il faut appuyer sur les touches «**CTRL**» et «**W**».

TOCA 2

CHEAT CODES
François ayant testé le jeu, il y a beaucoup joué. De ce fait, il a trouvé des codes que voici. D'autres codes ne manqueront pas de suivre puisque le jeu les livre selon les courses que vous terminez. Au moment où vous lirez ces lignes, nous aurons sûrement déjà d'autres codes pour TOCA 2.
Juste avant de commencer une course, vous avez la possibilité d'entrer votre nom. Au lieu de cela, entrez l'un des codes suivants. Vous entendrez alors une voix annoncer «**Mode Triche Activé**». Le code que vous avez entré sera alors remplacé par le nom qui se trouvait là auparavant. Pour désactiver un code, il suffit de le taper de nouveau et vous entendrez la voix annoncer «**Mode Triche Désactivé**».

TOPDOWN - Ajoute une vue supplémentaire pour voir les voitures de haut.
HANGOVER - Les éléments de décor laissent une traînée qui s'estompe ensuite.
MOVIE - Les voitures prennent facilement des dégâts mais cela ne modifie pas leurs performances !

Vous pouvez aussi essayer le code suivant : **REPEL**

SOLUCE

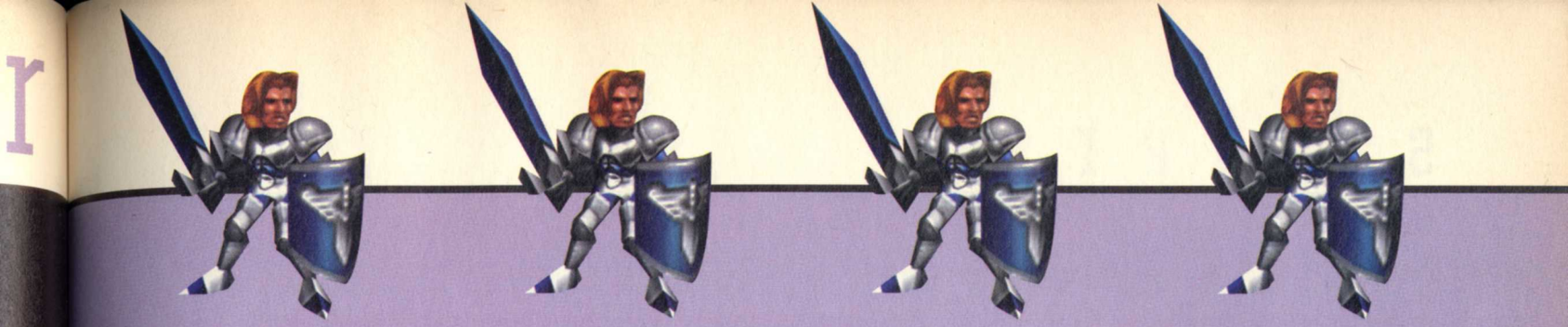
Silver

SILVER EST AVANT TOUT UN JEU D'ACTION PLUTÔT QU'UN RPG. TOUTEFOIS, IL COMPORTE PAS MAL DE PETITES RECHERCHES PAS SI FACILES QUE ÇA. SUIVEZ DONC LA SOLUCE POUR NE RIEN RATER.

ÉDITEUR	Infogrames
CONFIG.	P 166, 32 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Mars 99

SAUVEGARDE

Vous trouverez dans le répertoire Astuces du CD les sauvegardes correspondant aux indications de la soluce. Pour les installer, faites d'abord une copie des vôtres (dans le répertoire C:\Program Files\Silver\SAVEGAME par défaut) puis décompressez le fichier Silver-save.zip dans ce même répertoire.



LE DÉBUT

Commencez par entrer dans votre maison pour y prendre votre épée courte et un bouclier. Équipez-vous et allez vous entraîner avec le grand-père. À la fin de ce bref mais indispensable tutorial, les choses sérieuses vont commencer. Poursuivez les gardes jusqu'au port puis revenez sur vos pas. Vous aurez alors l'occasion de faire une première sauvegarde en parlant au Chroniqueur.

SAUVEGARDE 1

Revenez jusqu'à l'entrée du fort. Pénétrez-y et après avoir éliminé tous les gardes, allez parler avec le gros marchand. Il vous proposera de la nourriture pour vous requinquer en cas de baisse de forme. Arrivé devant les portes magiques, franchissez-les pour être en sûreté. Prenez ensuite le chemin du haut. À l'intersection suivante, vous pouvez entrer dans la grotte mais un grognement terrible vous en chassera. Peu après, vous allez faire connaissance avec le duc. Dans le camp des rebelles, prenez la torche et discutez avec tout le monde, Ben et John vous enseigneront votre premier coup spécial, «La toile de la mort». Repartez ensuite dans la grotte avec la torche à la main. Après avoir découvert l'origine des grognements, vous pourrez effectuer une deuxième sauvegarde.

SAUVEGARDE 2

Continuez votre chemin jusqu'à la grande bibliothèque, infestée de lutins. Ils ne sont pas très durs à tuer mais cherchent toujours à vous attaquer dans le dos. Usez et abusez donc de l'attaque «en se retournant». Après avoir libéré le

LES COFFRES INVISIBLES

Voici les emplacements de plusieurs des coffres invisibles du jeu. Si vous en trouvez d'autres, n'hésitez pas à me le faire savoir.

À droite de la caserne.

À la grande chaîne.

Dans les grottes de glace.

Dans le monastère.

Dans les égouts.

Dans le monastère également.

Dans la prison.

Sur le lieu des fouilles.

Professeur, vous ne pourrez prendre que le chemin de gauche. Suivez le lutin jaune qui fuit et vous aboutirez dans une pièce où deux ennemis vous attaquent avec des frondes. Commencez par trucider celui qui est au niveau du sol puis servez-vous de son arme pour atteindre celui qui est perché sur une bibliothèque. Dans cette même pièce, Einstein ne vous sera pas d'un grand secours. Continuez et vous verrez un personnage poursuivi par des lutins, le professeur Whittle. Allez l'aider en vous attaquant en priorité au lutin magicien (celui qui est multicolore) car il fait apparaître des ennemis tant qu'il n'est pas mort. Revenez à l'intersection précédente pour prendre l'autre voie, toujours à la poursuite du lutin jaune. Vous devrez affronter un autre magicien puis prendrez des escaliers en colimaçon pour arriver à un nouveau point de sauvegarde.

SAUVEGARDE 3

Continuez et après un nouvel affrontement, le lutin jaune vous proposera de le suivre. Faites-le donc en prenant garde aux deux ennemis qui gardent l'entrée de son repaire, un peu plus costauds que la moyenne. Une fois dans sa cache, le lutin jaune se sauvera et l'ouverture de son coffre fera venir une ribambelle de ses congénères. Après leur mort , le chroniqueur fera une nouvelle apparition.

SAUVEGARDE 4

Ressortez et poursuivez le lutin jaune. Il va prendre une potion qui va faire de lui un adversaire assez redoutable. Tapez puis reculez avant qu'il ne fasse son attaque de zone et vous devriez le tuer assez facilement. Prenez ensuite le passage en haut des escaliers pour rencontrer Teronus. Suivez-le jusqu'au coffre qui contient une baguette de glace puis entrez dans le cercle magique. Dans la séquence qui suit, n'essayez surtout pas d'affronter Fuge, il vous transformerait en chair à pâté ; mieux vaut fuir... pour l'instant... Au carrefour suivant, prenez d'abord à droite pour y trouver une potion magique avant de prendre l'autre voie. Une fois arrivé à la place de la fontaine, tuez en priorité le lutin qui souffle dans sa corne pour empêcher les renforts de venir sans cesse. Une fois que la place sera nette, vous pourrez faire une sauvegarde.

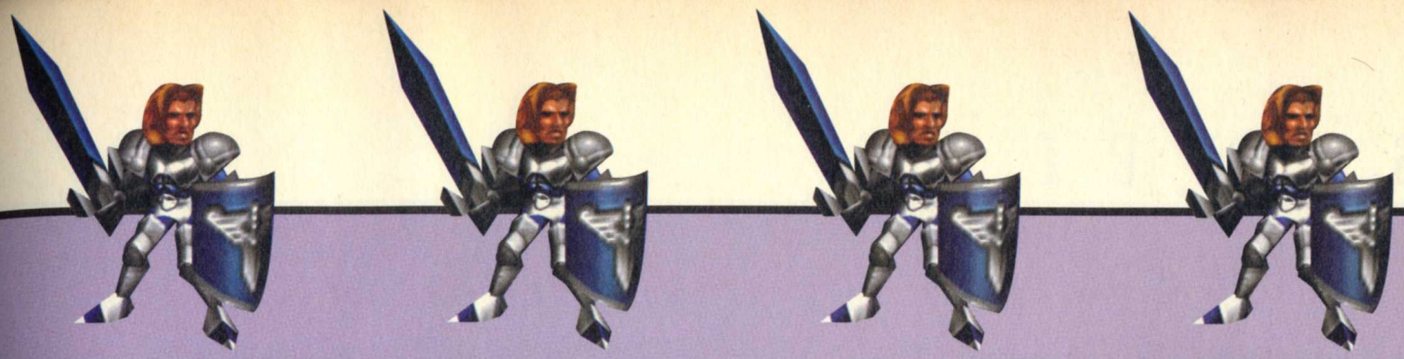
SAUVEGARDE 5

Prenez l'entrée de droite et zigouillez les démons ailés puis continuez votre chemin pour découvrir un coffre rempli de bonus. Revenez ensuite au niveau de la fontaine et prenez le passage de gauche. Attention, l'affrontement suivant va être un peu plus ardu que les précédents. Tuez d'abord le lutin à la fronde avant de descendre. Dans la pièce suivante, allez simplement dans la cage d'ascenseur. Allez rendre une petite visite à Janitor, il vous donnera la Clé d'argent. Continuez dans les grottes pour affronter des golems. Si la première série n'est pas difficile à vaincre, méfiez-vous du deuxième groupe qui sera systématiquement ressuscité par un magicien. Vous ne le verrez que de courts instants, alors essayez de le suivre (on le voit tout de même un peu). Prenez ensuite le passage de droite où la clé d'argent vous permettra d'ouvrir la porte du fond et de trouver une potion de chaos avant de repartir à gauche casser du golem. Une fois en bas, le chroniqueur fera son apparition.

SAUVEGARDE 6

Voici venu le moment d'affronter le premier boss du jeu. La tactique est relativement simple : munissez-vous de la baguette de glace si ce n'est déjà fait et restez derrière les plaques de pierre jusqu'à ce que le démon tire deux fois. Sortez alors de votre abri pour lui envoyer une ou deux projections de glace. Revenez ensuite aussitôt pour éclater les lutins. En suivant cette tactique et avec un peu de patience, vous tuerez le démon. Après la séquence cinématique, allez actionner le bouton vert sur le télescope et vous verrez le bateau partir vers Rain. Quelques instants plus tard, vous vous retrouverez devant l'entrée de cette ville en compagnie de Sekune. Munissez vos deux persos d'épées (y compris celle de glace) et pénétrez dans la cité où vous pourrez effectuer une sauvegarde après une première bataille.

SAUVEGARDE 7



LA VILLE DE RAIN

Arrivé à un carrefour, prenez le chemin de droite. Prenez garde en vous approchant du blessé puisque des archers vont vous prendre pour cible depuis les fenêtres. Rebroussez chemin dans le couloir d'arrivée pour vous occuper des gardes munis d'épées avant de tirer sur ces lâches. Comme récompense, vous pourrez ramasser des flèches. Revenez ensuite au carrefour et empruntez la route du bas. Continuez votre route jusqu'à arriver à un passage avec une charrette et un chemin en surplomb. Une fois que vous aurez tué tout le monde, vous pourrez sauvegarder votre partie.

SAUVEGARDE 8

Attention, à partir de maintenant et à moins qu'elle soit très très mal en point, ne soignez plus Sekune, ce serait du gâchis. Prenez les escaliers et allez tuer le garde qui détient quelques bonus intéressants. Prenez ensuite le chemin de droite pour rencontrer le petit garçon. Deux options s'offrent alors à vous : vous pouvez soit le suivre et vous cacher derrière la palissade soit aller affronter la patrouille. Sachez que dans ce cas, cela vous rapportera uniquement un bouclier. Continuez ensuite pour trouver une autre patrouille que vous ne pourrez éviter. Tuez en priorité le chef (il a un casque à cornes) pour éviter qu'il n'appelle des renforts. Montez ensuite les escaliers pour constater que vous arrivez un peu tard... Après la consultation de l'oracle, vous constaterez que le niveau de vie de Sekune a été complètement rétabli et que vous pouvez vous déplacer directement grâce à la carte. Faites ensuite appel au Chroniqueur.

SAUVEGARDE 9

LE PREMIER GLOBE

Utilisez la carte pour vous rendre à la Tour d'Othias. Avec l'aide de la corne magique, vous pourrez y pénétrer. Dans l'entrée, quelques voleurs ne vous poseront pas de problèmes et vous permettront de récolter un peu d'or (à noter qu'ils seront présents à chaque fois que vous passerez). Othias vous fournira le premier globe, correspondant à la magie de feu. Inspectez son coffre pour découvrir, entre autre, un deuxième coup spécial, le Faucheur. Ressortez de la tour et dirigez-vous vers la petite place du bas. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous arriviez à un carrefour avec quatre directions possibles. Prenez celle du bas pour assister à une scène entre une vieille femme et des gardes de Silver. Encore une fois, tuez en priorité le chef coiffé d'un

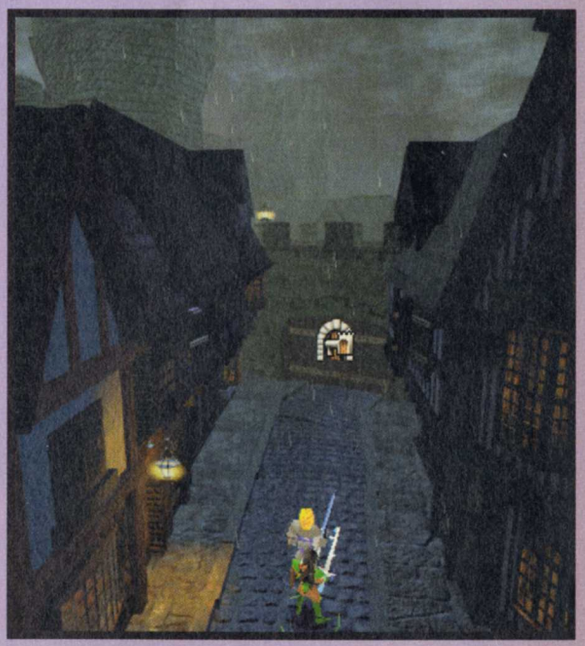
casque à cornes qui appelle des renforts et lance des couteaux. Edith vous donnera ensuite un ours en peluche et vous demandera de chercher le petit Jimmy. Il est ensuite temps de repartir pour la maison de David (pensez à faire un crochet par la caserne pour faire le plein de victuailles). Face à tous les ennemis que vous allez rencontrer, mieux vaut ne pas utiliser la magie de glace, complètement inutile, mais plutôt se servir du feu. Après avoir éliminé les premiers ennemis, prenez à droite. Abattez tout d'abord les espèces de tritons à l'épée avant de vous servir également du feu pour venir à bout des redoutables créatures qui sortent de terre. Partez toujours à droite jusqu'à ce que vous arriviez à une cascade où vous pourrez récupérer une potion de force. Dans un des écrans, vous pourrez voir une petite clairière, allez-y pour restaurer totalement les points de vie d'un de vos persos. Comme vous ne pouvez entrer dans le moulin pour l'instant, rebroussez chemin jusqu'à reprendre celui qui monte. Les abeilles puis les ours ne vous poseront pas vraiment de problèmes. Prenez le chemin de droite (on a un peu de mal à le distinguer) pour arriver près de la maison de Vivienne, un nouveau personnage pour votre équipe. Faites ensuite demi-tour et traversez la faille. À l'écran suivant, vous surprendrez le maire de Rain en plein complot. Ce n'est même pas la peine de jouer les Terminator, la plupart des malandrins fuiront. Vous pourrez alors récupérer la Clé de la Ville puis sauvegarder. Ouf, cela faisait longtemps !

SAUVEGARDE 10

Continuez à présent vers le haut, dans la direction dans laquelle se sont enfuis les comploteurs. Vous affronterez tout d'abord des petits démons de feu (pensez à la baguette de glace) puis, à l'écran suivant, un boss. Pour vaincre celui-ci, j'ai volontairement laissé de côté un de mes

persos tandis que l'autre, muni de la baguette de glace, n'a qu'à se planquer derrière un des rochers pour lui envoyer des jets de glace. Avec beaucoup de patience, on en vient à bout, ce qui boostera vos caractéristiques et fera revivre le perso que vous aviez laissé tomber. Juste après, le chroniqueur fera son apparition (si vous le désirez, vous pouvez faire tout ce combat après avoir recruté Jug à Rain, il bénéficiera aussi des effets de la mort du boss).

SAUVEGARDE 11



Partez à présent pour les portes de Rain. Au premier carrefour, prenez le passage du haut pour parvenir à un portail qui s'ouvre grâce à la clé que vous venez de récupérer. Avancez toujours en suivant la route (ne montez pas les escaliers). Plusieurs voleurs et des chiens vont vous attaquer mais ils ne sont guère dangereux. Vous pourrez assez vite faire une sauvegarde.

SAUVEGARDE 12

Ensuite, après une bagarre, vous pourrez entrer dans la taverne. Allez discuter avec le barbu en armure, Jug, cela déclenchera une suite d'événements qui vous permettra de l'incorporer à votre petite équipe. Allez parler au petit vieux de gauche, Albert, et acceptez de lui offrir 30 pièces d'or, il vous donnera alors un code pour franchir une porte. Achetez l'épée de feu à l'ivrogne qui traîne dans le bar. Enfin, allez voir Jonah le pirate et achetez-lui le doublon maudit (si vous n'avez pas assez d'argent, pensez au pied de la tour d'Othias et à ses voleurs). Repartez ensuite pour le carrefour non loin de la tour d'Othias (vous aviez auparavant pris en bas pour la place avec la petite vieille). Cette fois-ci, prenez deux fois à gauche pour parvenir finalement à une herse devant laquelle se trouve une cloche. Utilisez le code que vous a appris Albert. Vous devez sonner trois fois puis deux puis une. Attention, la pause doit être assez courte pour que cela marche (environ une seconde). Le Chroniqueur fera son apparition simultanément à l'ouverture de la herse.

SAUVEGARDE 13

EN ROUTE VERS WINTER

Prenez le passage qui s'est dévoilé. Après avoir tué les divers brigands, vous constaterez qu'il y a deux passages à gauche. Prenez celui en bas de l'écran pour aller taper le bout de gras avec Albert. En échange de 50 pièces d'or, il améliorera vos armes pour combattre le loup-garou. Pour battre celui-ci, prenez le contrôle de Jug et coincez-le dans le fond de l'écran en lui donnant de grands coups de hache dans le bide. En tapant sans relâche, vous en viendrez à bout. Deux tunnels plus loin, vous ferez connaissance avec le marin mais avant qu'il ne vous emmène, je vous conseille d'aller d'abord faire un tour du côté de l'Oracle. À l'écran où se trouve le docteur Buzuki, prenez le passage du bas pour pénétrer dans Winter. Quelques créatures ailées vous attendent mais grâce à vos armes de jet ou à la magie de feu, vous les aurez facilement. Je vous conseille d'ailleurs d'utiliser cette magie et l'épée correspondante face aux monstres de cette partie du jeu. Ouvrez la porte grâce à la clé d'acier puis passez à l'écran suivant où l'élimination des ennemis vous rapportera des boucliers rivetés. Un nouveau point de sauvegarde sera ensuite disponible.

SAUVEGARDE 14

Prenez le passage par la grotte et affrontez les yétis (ou ce qui y ressemble) en utilisant le feu, cela les tue en un coup la plupart du temps. Parvenu devant l'entrée d'une tour, vous allez devoir affronter un nouveau boss. Il n'est pas très difficile à avoir : munissez Jug de l'épée de feu, David de la magie de feu et Sekune d'une arme de jet. Tirez-lui dessus tout en bougeant constamment pour éviter ses tirs. Au bout d'un petit moment, il sera affaibli et invoquera des créatures pour vous attaquer. Ne vous préoccupez pas trop d'elles, continuez à tirer sur lui de loin tout en contrôlant David pour qu'il ramasse les globes magiques. Sa mort déclenchera l'ouverture de la tour et vous permettra de récupérer la magie de glace.

SAUVEGARDE 15

Partez à présent pour la bibliothèque à Gno voir le professeur Velding qui vous indiquera comment contacter Thaddeus. Il est à présent temps de revenir voir le marin à Rain. Grâce au doublon maudit, il vous mènera à Thaddeus qui vous confiera son sous-marin. Après votre arrivée et la dégustation de quelques crustacés, le Chroniqueur passera vous faire un petit coucou.

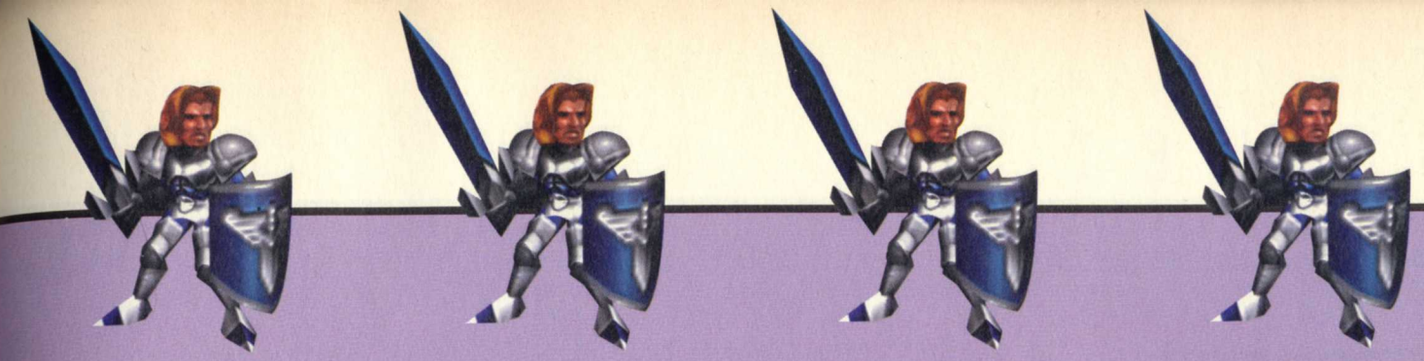
SAUVEGARDE 16

Peu importe le chemin que vous suivrez par la suite, vous aboutirez de toute manière dans une salle vue de dessus infestée de gardes. Comme toujours, la tactique consiste à tenter de se débarrasser assez vite des lanceurs de couteaux et autres batraciens utilisant le feu. Au cours de vos combats, vous devriez récupérer un collier : l'Infernum Extinguere. Vos personnages étant tout de même assez balèzes à présent, vous devriez aboutir jusqu'à notre ami le Chroniqueur.

SAUVEGARDE 17

Avant de vous précipiter dans le passage du haut, il convient de mettre un peu d'ordre dans la maison. Équipez David de la magie de feu, Sekune de celle de glace et Jug de l'épée de feu, vous pouvez désormais aller affronter un nouveau boss. Sitôt la fin de la scène cinématique, placez chacun de vos persos à un coin de la pièce (haut, droite et gauche). Attendez que le dragon soit bien au-dessus de l'un d'entre eux pour tirer dessus et lui infliger un maximum de dégâts. Dès qu'il lâche un globe magique, allez le chercher, mais méfiez-vous, car cela signifie qu'il va tenter de vous écraser. En permutant avec chacun de vos personnages, vous tuerez le Dragon Vert. Vous pourrez alors récupérer le globe de vie puis sauvegarder.

SAUVEGARDE 18



LES MARAIS

Partez à présent pour l'arbre de feu (Verdante) où un mur de feu vous empêchait de passer auparavant. S'il n'apparaît pas sur votre carte, c'est que vous n'avez pas continué l'exploration après avoir tué le démon de feu. Grâce au collier, vous pourrez éteindre les flammes. Si vous désirez posséder de nouvelles potions, vous pouvez alors aller voir le docteur Buzuki à l'Oracle, sinon, continuez votre chemin pour pénétrer dans les marais où vous effectuerez une nouvelle sauvegarde.

SAUVEGARDE 19

Partez à gauche pour courir derrière un sac malicieux. Vous ferez connaissance ensuite avec un nouveau boss que je vous conseille d'affronter à l'arme blanche. Il possède deux attaques dangereuses : l'une consiste en un bombardement de météorites et l'autre en un coup spécial assez dévastateur. Fuyez donc pendant qu'il prépare son attaque et vous devriez l'avoir. Un coffre contenant le bâton de foudre et la Clé de bronze fera alors son apparition. Sauvegardez ensuite.

SAUVEGARDE 20

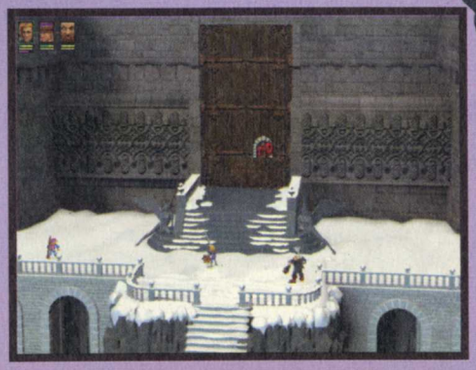
Repartez vers la droite jusqu'à rencontrer un personnage que vous pourrez choisir d'incorporer à votre petite équipe : Gacen, un très bon mage guerrier. Prenez ensuite le chemin du monastère où des karatékas vont vous agresser. Une fois dans la cour, prenez d'abord à droite pour y vider un coffre avant de prendre le passage du haut. Après un combat, vous pourrez ramasser le parchemin du coup spécial : la Faux. Après un passage par l'extérieur, vous rencontrerez un moine qui vous demandera de lui trouver une question. Allez donc à la bibliothèque pour en trouver une puis

revenez voir le moine pour obtenir une potion éthérée qui vous permettra de récupérer la clef de bois et d'assister à la mort de Ruben.

SAUVEGARDE 21

Partez alors pour la maison de Ruben où vous rencontrerez Chiaro, un nouvel allié. Montez alors chercher le globe de foudre à l'étage.
Allez maintenant à Winter où, en prenant les escaliers, vous pourrez aboutir devant le palais de Glass où le Chroniqueur fera son apparition.

SAUVEGARDE 22

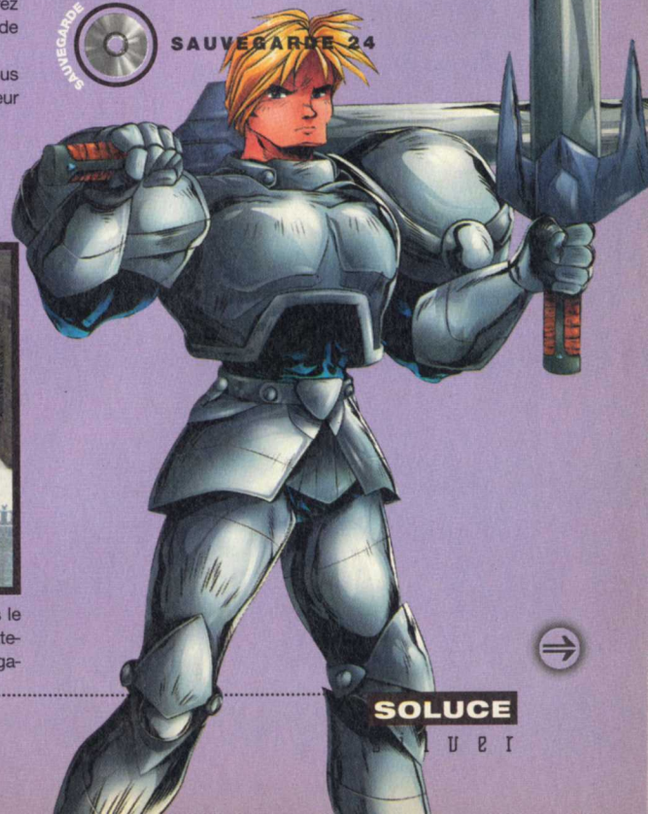


Grâce à la clef de bronze, vous pouvez pénétrer dans le palais. Toutefois, après en avoir fait le tour, vous constaterez qu'une porte vous empêche de continuer vos investigations. Suivez donc le seul chemin possible qui sera le lieu de pas mal de combats assez difficiles. Le Chroniqueur vous permettra ensuite de souffler un peu.

SAUVEGARDE 23

Lors de votre combat avec le dragon de glace, vous ne pourrez utiliser qu'un seul de vos personnages, David. Pour vaincre, une fois de plus, il va falloir être patient. Utilisez la magie du feu à chaque fois que le dragon vous expose son abdomen, debout sur ses pattes (il pousse un petit grognement auparavant). Par contre, le reste du temps, courez sans vous arrêter pour ne pas être atteint pas les boules de glace ou les piques. Le dragon reprend un peu son souffle de temps à autre, profitez-en pour vous soigner (il y a de la bouffe dans le coffre au fond). Après votre triomphe, vous pourrez prendre le passage du haut pour y chercher le globe de la terre et la clé de la caserne.

SAUVEGARDE 24



LES ÉGOUTS

Repartez à présent pour le camp des rebelles pour y apprendre les dernières nouvelles. Parlez avec Bob pour découvrir le mot de passe. Partez ensuite pour la taverne où Mildew vous ouvrira la porte restée close jusqu'alors. Avant d'entrer dans les égouts, un rebelle vous apprendra une nouvelle botte : le Faucon.

SAUVEGARDE 25

Arrivé devant une porte fermée, tirez sur la cloche qui la surplombe pour l'ouvrir (la fronde suffit amplement). Vous aurez ensuite toute une suite de combats pas trop difficiles qui vous mèneront jusqu'à un nouveau point de sauvegarde.

SAUVEGARDE 26

Le monstre des égouts se combat exactement de la même manière que celui compris entre les sauvegardes 19 et 20. Utilisez un maximum de bottes tout en conservant un perso en retrait pour soigner votre combattant. Vous récupérerez alors la magie d'acide.

SAUVEGARDE 27

Faites ensuite marche arrière pour parvenir dans une pièce avec un escalier en colimaçon dans le passage du haut. Prenez-le et vous pourrez trouver la clé à valve puis revenez sur vos pas jusqu'à une machine où vous pourrez l'utiliser. Partez ensuite pour la tour de Thaddeus pour constater que l'eau a disparu et qu'un coffre avec un arc incendiaire est à votre portée. Prenez le passage du bas puis celui du haut à l'écran suivant (là où sont les archers). Après quelques combats, vous rencontrerez Khan et ses hommes avant de parvenir à l'entrée de la caserne. Ouvrez la porte et suivez le chemin jusqu'à ce que vous trouviez le Chroniqueur.

SAUVEGARDE 28

À présent, rebroussez chemin jusqu'au niveau des grands escaliers qui montent vers le fond de l'écran. Une fois en haut, vous devrez combattre un lutin invisible. Frappez-le pour ramasser son anneau d'invisibilité (il va s'enfuir). Refaites demi-tour pour entrer dans la caserne. Après une embuscade d'archers (servez-vous de l'anneau), vous arriverez dans une pièce avec quatre sorties. Trois d'entre elles mènent à des coffres alors que la dernière (en bas

à droite) permet de rencontrer Jeremiah. Pour passer de l'autre côté, tirez sur le levier se trouvant en bas à gauche. Une fois en bas, vous pourrez affronter le garde qui s'est emparé de la clef d'or. Continuez pour rencontrer le duc retenu prisonnier. À l'écran suivant, vous remarquerez un levier à actionner près des toilettes. qui ouvrira un passage vers le bas. Peu après, vous pourrez effectuer une nouvelle sauvegarde.

SAUVEGARDE 29

L'écran suivant a deux issues. Commencez par celle du haut qui recèle un coffre bourré de potions bien utiles avant le combat contre Fuge. Une fois de plus, seul David va être de la partie. Pour vaincre, utilisez l'anneau d'invisibilité et balancez tout ce que vous avez comme armes de jet et potions car Fuge contrera la plupart de vos coups d'épée. Dès que l'anneau ne fait plus effet, une seule tactique : fuyez en tournant autour du poteau. Vous pourrez ensuite récupérer la clé en demi-lune.

SAUVEGARDE 30

Continuez ensuite pour trouver un gardien qui détient la clef des cellules. Vous pouvez passer voir le golio qui se trouve tout au fond puis revenir délivrer le duc. Après une entrevue avec Glass, le Chroniqueur apparaîtra.

SAUVEGARDE 31

À LA RECHERCHE DU TRAÎTRE

Prenez ensuite le chemin du bas à droite de l'écran (on a un peu de mal à le distinguer) pour trouver deux coffres dont celui qui contient la clef de diamant. Celle-ci vous servira si vous continuez le chemin dans le palais. Vous entrerez alors dans une pièce contenant la clé de glace et l'anneau de vision (qui ressemble d'ailleurs plus à une amulette). Cet anneau vous servira à repérer tous les coffres invisibles du jeu (voir encadré à ce sujet). Retournez vers l'entrée du palais pour ouvrir une porte avec la clé de glace... Vous trouverez notamment le parchemin qui permet d'invoquer le golem. Partez pour la bibliothèque et ouvrez la porte grâce à la clef d'or pour découvrir une nouvelle botte. Dirigez-vous ensuite vers le port de Galante pour y prendre un bateau à destination de Deadgate. C'est là que John vous apprendra le nom du traître. Continuez en prenant le chemin du bas pour rencontrer Canitos qui vous donnera la clef de pierre. Prenez ensuite les portes magiques pour accéder à deux coffres. Rebroussez ensuite chemin pour prendre le passage de droite sous le petit échafaudage. Après un combat, vous pourrez discuter avec le professeur O'Leary qui vous fournira le parchemin de révélation.

SAUVEGARDE 32

Partez maintenant pour le camp des rebelles pour apprendre une nouvelle botte et prenez le chemin qui part vers le haut de l'écran. Grâce au parchemin de révélation, un chemin va se révéler devant vous.
Attention, car les choses vont commencer à se compliquer un peu et mieux vaut se soigner après chaque combat car les ennemis vont être nombreux et puissants.

SAUVEGARDE 33

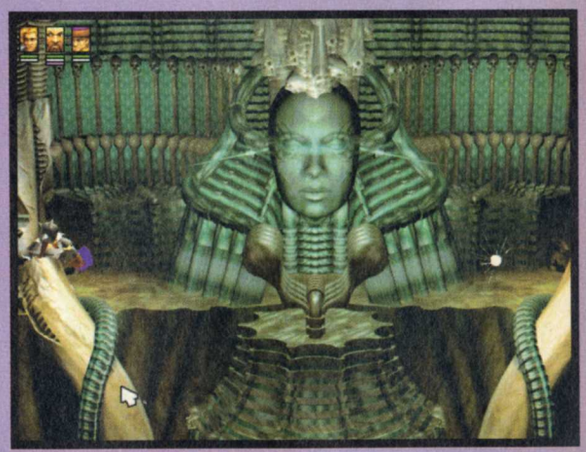
Le chemin qui suit est parfaitement linéaire mais assez difficile alors encore une fois, soignez-vous après chaque bataille. Vous finirez par arriver sur les lieux d'une fouille où vous trouverez une clef rouillée et le globe du temps dans un coffre. À l'écran suivant, n'oubliez pas la potion de force dissimulée dans une des tours. Arrivé à un croisement, prenez le petit chemin sur le pont pour aller affronter le boss du temps. Sachez que le temps joue pour vous puisque au bout d'un moment, il ne pourra plus se téléporter et que vous pourrez aller lui faire une tête au carré. Il lâchera alors la clef de fer qui vous donnera accès au coffre du haut et à la clef d'os.

SAUVEGARDE 34

Partez vers les catacombes où vous pourrez utiliser la clef d'os. Mettez alors l'anneau de vision sur un de vos persos car des monstres invisibles vont vous attaquer. Vous constaterez par la suite qu'il y a des sortes de télétransporteurs qui vous permettront d'accéder à un passage sur une corniche. Derrière se cache un nouveau boss. Pour le battre, mettez le magicien en réserve, il se chargera de soigner vos deux autres combattants au fur et à mesure. En attaquant sans relâche, vous parviendrez à en venir à bout. Prenez le téléporteur de gauche pour aller voir le Chroniqueur.

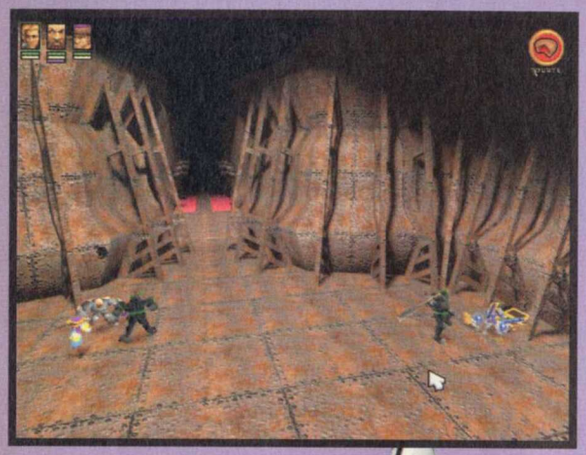
SAUVEGARDE 35

À L'ASSAUT DE METALON



Ça y est, vous avez le dernier globe, celui de lumière. Partez d'abord pour les égouts où une porte s'ouvre grâce à la clé rouillée. Derrière, vous trouverez la botte ultime : Armageddon. Allez ensuite dans le sas à Spires pour y ouvrir le coffre avec la clef de pierre, vous pourrez récupérer le lycanthrope. Partez maintenant pour le camp des rebelles où tout le monde est prêt pour l'assaut de Metalon. Une fois sur place et après avoir rencontré un comité d'accueil assez costaud, vous pourrez faire une nouvelle sauvegarde.

SAUVEGARDE 36



Pour tous les combats de cette partie, j'ai employé la même tactique : le magicien en retrait équipé de la magie de soins et les deux guerriers avec l'armageddon en guise de botte. À la fin d'une vague d'assaut, tuez le dernier ennemi avec une botte, cela va déclencher plusieurs éclairs qui tueront ceux qui vont se matérialiser. Soignez-vous bien après chaque bataille et attendez de refaire le plein de MP pour changer d'écran. Vous arriverez de cette manière sans dégât jusqu'au Chroniqueur.

SAUVEGARDE 37

Employez exactement la même tactique lors des écrans suivants, les ennemis étant les mêmes et les vagues d'assaut ordonnées de la même façon. Vous pourrez alors déclencher des torrents de sang du plus bel effet.

SAUVEGARDE 38

Faites demi-tour et revenez par le téléporteur. Voici venu le moment d'affronter un autre boss. À vrai dire, il est plus impressionnant que réellement dangereux. Contre lui, n'utilisez pas l'armageddon mais plutôt la botte «fou furieux» car il absorbe l'énergie des éclairs. Comme d'hab', laissez votre magicien en retrait pour soigner les deux autres et bourrinez comme vous ne l'avez jamais fait pour lui en mettre plein la tronche. Pensez également à utiliser le lycanthrope, le golem ou l'invisibilité, tout cela est fort utile.

SAUVEGARDE 39

Dans les écrans suivants, vous allez affronter de nouveaux «mini-boss» qui ont chacun une magie propre. À chaque fois, utilisez la botte armageddon mais surtout pas la magie dont ils se servent, ce qui leur redonnerait de la vie. Arrivé aux trois portes, ouvrez d'abord celle correspondant à la clef en demi-lune, ce qui vous donnera plein de potions et la clef granite qui vous mènera à Oberius. Prenez enfin l'ultime issue pour rencontrer un mini-boss utilisant le feu. Balancez-lui de la glace pour vite le tuer. Quelques-uns de ses confrères vont survenir lors de votre progression dans ce passage (ne vous précipitez donc pas) alors employez exactement la même tactique. Utilisez les potions d'invulnérabilité sur votre magicien (pensez à ouvrir les coffres)

pour qu'il puisse bombarder les ennemis. Après avoir sué sang et eau, le Chroniqueur viendra enfin vous rendre visite.

SAUVEGARDE 40

L'affrontement avec Silver n'est pas si difficile une fois que l'on sait comment faire. Inutile de l'attaquer directement, ça ne sert à rien. Vous devez tirer sur la boule qui surplombe la salle avec chacune des magies à tour de rôle (même la vie ou le temps) jusqu'à ce que la boule n'ait plus de points. Mettez deux guerriers sur l'espèce de grand robot qui ne va cesser de revenir et un magicien un peu éloigné de l'action. Il sera chargé alternativement de soigner ses comparses et de bombarder la boule. N'hésitez pas à vous servir de toutes vos potions, c'est la dernière fois que ce sera possible. Vous croyez en avoir fini, mais c'est ensuite au tour d'Apocalypse. Celui-ci a un comportement stéréotypé qu'il adoptera jusqu'à sa mort. Répétez plusieurs fois l'opération suivante : servez-vous de votre botte (ou d'un coup normal si elle n'est pas disponible) pour le frapper avant de vous mettre en garde. Dès qu'il s'élève, fuyez pour ne pas être écrasé puis, lorsqu'il va vous balancer des boules de feu, sortez votre bouclier pour les lui renvoyer. Employez cette tactique jusqu'au bout et il finira par s'envoler. Montez alors pour lui administrer une botte mortelle et achever le jeu.

Rodolphe (Rdonain970@aol.com)

ABONNEZ-VOUS

ET PAYEZ 26F PAR MOIS

AU LIEU DE 39F PAR NUMÉRO - SOIT 33 % D'ÉCONOMIE

BULLETIN DE COMMANDE

À REMPLIR OU À RECOPIER SUR PAPIER LIBRE ET À RETOURNER AVEC VOTRE RÈGLEMENT SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING,
92-98, BD VICTOR HUGO. 92115 CLICHY CEDEX.

☐ OUI, JE SOUHAITE RECEVOIR PC SOLUCES POUR 26 F PAR NUMÉRO ET SERAI PRÉLEVÉ AUTOMATIQUEMENT DE 78 F TOUS LES 3 NUMÉROS.

JE REMPLIS L'AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT CI-CONTRE AINSI QUE TOUTES LES INFORMATIONS QUI ME SONT DEMANDÉES ET **JE JOINS UN RELEVÉ D'IDENTITÉ BANCAIRE OU POSTAL.**

JE PEUX RÉSILIER CE SERVICE À TOUT MOMENT PAR SIMPLE LETTRE. LE PRÉLÈVEMENT SERA AUSSITÔT STOPPÉ.

(*) OFFRE VALABLE POUR LA FRANCE MÉTROPOLITAINE UNIQUEMENT.
POUR LA BELGIQUE, CONTACTEZ :
TONDEUR S.A., 02 555 02 17.
POUR LA SUISSE : EDIGROUP S.A., 022/348 44 28.
POUR LES DOM-TOM, ET LE RESTE DU MONDE NOUS CONSULTER AU 00 33 41 06 44 44.

LES ABONNÉS EN COURS PEUVENT SE RÉABONNEER DÈS À PRÉSENT AVEC CETTE NOUVELLE OFFRE. LEUR ABONNEMENT FERA SUITE À L'ANCIEN. JOINDRE OBLIGATOIREMENT L'ÉTIQUETTE D'EXPÉDITION.

INFORMATIQUE ET LIBERTÉ : LE DROIT D'ACCÈS ET DE RECTIFICATION DES DONNÉES CONCERNANT LES ABONNÉS PEUT S'EXERCER AUPRÈS DU SERVICE DES ABONNEMENTS. SAUF OPPOSITION FORMULÉE PAR ÉCRIT, LES DONNÉES SERONT COMMUNIQUÉES À DES ORGANISMES

JE SOUHAITE RECEVOIR MON MAGAZINE À L'ADRESSE SUIVANTE :

NOM : .....
PRÉNOM : ..... ÂGE : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : |_|_|_|_|_| VILLE : .....

ORGANISME CRÉANCIER/ CYBER PRESS PUBLISHING.
SERVICE ABONNEMENT, 92-98, BD VICTOR HUGO. 92115 CLICHY CEDEX
N° NATIONAL D'ÉMETTEUR : 440542

J'AUTORISE L'ÉTABLISSEMENT TENEUR DE MON COMPTE À PRÉLEVER SUR CE DERNIER LE MONTANT DU PRÉLÈVEMENT PRÉSENTÉ PAR CYBER PRESS PUBLISHING, SOIT 78 F PAR TRIMESTRE.
JE DÉSIRE VOIR APPARAÎTRE MES PRÉLÈVEMENTS SUR MES EXTRAITS DE COMPTE.
JE CONTACTERAI DIRECTEMENT CYBER PRESS PUBLISHING POUR TOUT CE QUI CONCERNE LE FONCTIONNEMENT DE MON ABONNEMENT.

TITULAIRE DU COMPTE :

NOM : .....
PRÉNOM : ..... ÂGE : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : |_|_|_|_|_| VILLE : .....
TÉLÉPHONE (OBLIGATOIRE) : .....

COMPTE À DÉBITER :

ÉTABLISSEMENT CODE GUICHET N° DE COMPTE CLÉ RIB
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

ÉTABLISSEMENT TENEUR DU COMPTE À DÉBITER

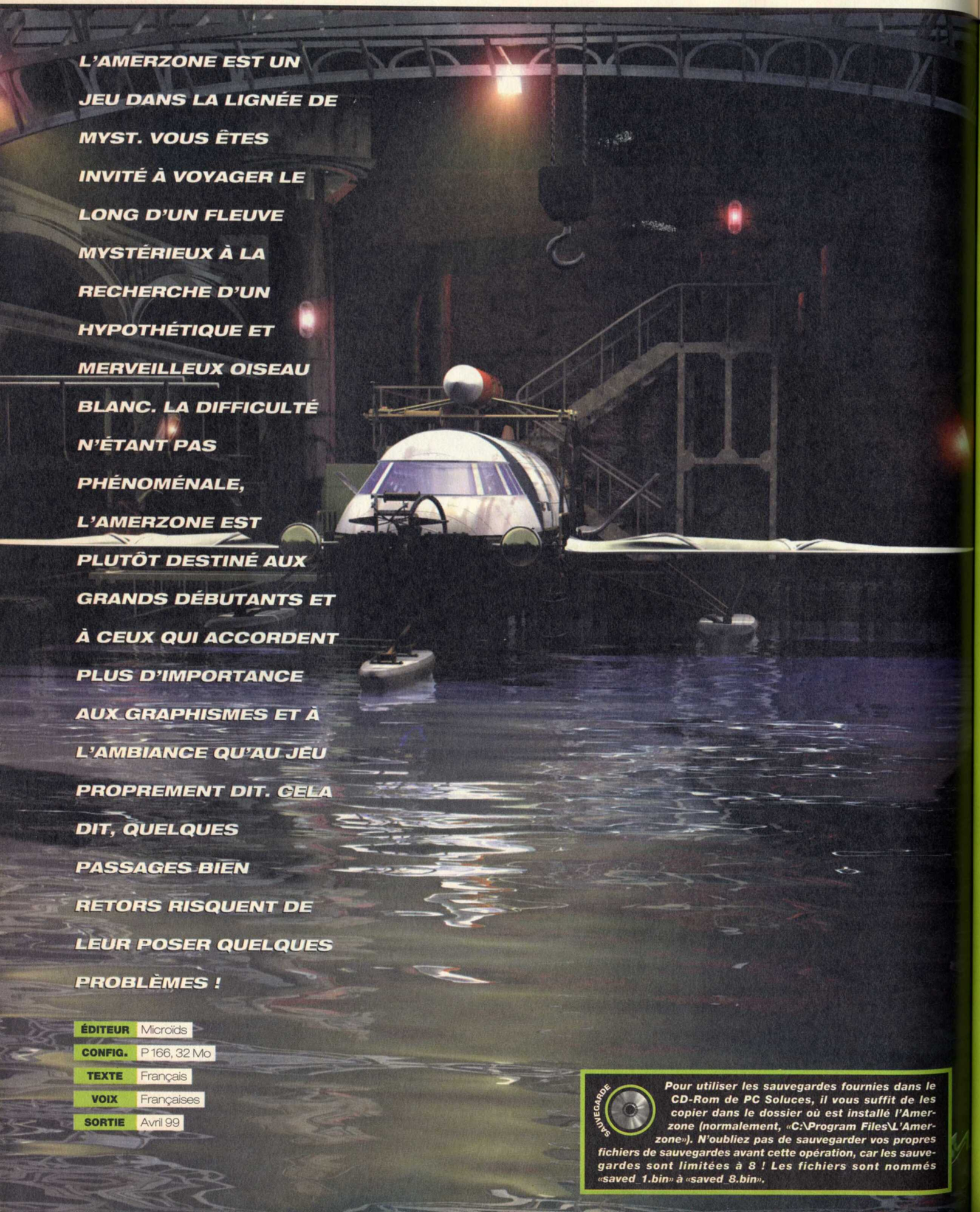
ÉTABLISSEMENT : .....
N° : ..... RUE : .....
CODE POSTAL : |_|_|_|_|_| VILLE : .....

DATE : |_|_|_|_|_|_| SIGNATURE OBLIGATOIRE :

PCS 26 PA

SOLUCE

L'amerzone



L'AMERZONE EST UN JEU DANS LA LIGNÉE DE MYST. VOUS ÊTES INVITÉ À VOYAGER LE LONG D'UN FLEUVE MYSTÉRIEUX À LA RECHERCHE D'UN HYPOTHÉTIQUE ET MERVEILLEUX OISEAU BLANC. LA DIFFICULTÉ N'ÉTANT PAS PHÉNOMÉNALE, L'AMERZONE EST PLUTÔT DESTINÉ AUX GRANDS DÉBUTANTS ET À CEUX QUI ACCORDENT PLUS D'IMPORTANCE AUX GRAPHISMES ET À L'AMBIANCE QU'AU JEU PROPREMENT DIT. CELA DIT, QUELQUES PASSAGES BIEN RETORS RISQUENT DE LEUR POSER QUELQUES PROBLÈMES !

ÉDITEUR	Microïds
CONFIG.	P 166, 32 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Avril 99

SAUVEGARDE

Pour utiliser les sauvegardes fournies dans le CD-Rom de PC Soluces, il vous suffit de les copier dans le dossier où est installé l'Amerzone (normalement, «C:\Program Files\L'Amerzone»). N'oubliez pas de sauvegarder vos propres fichiers de sauvegardes avant cette opération, car les sauvegardes sont limitées à 8 ! Les fichiers sont nommés «saved_1.bin» à «saved_8.bin».

CHAPITRE 1 : LE PHARE

OU L'ON DÉCOUVRE L'ŒUF ET L'ON PART POUR L'AMERZONE.

Votre aventure commence pas très loin du phare où habite le professeur.
Contentez-vous d'avancer cinq fois jusqu'à la grille du phare. Prenez la lettre.

Ouvrez la porte. Avancez. Ouvrez la porte. Prenez la masse près de l'escalier. Avancez sur la gauche, vers l'escalier.

Montez à nouveau. Tournez sur la droite et dirigez-vous vers le professeur qui dort, la tête posée sur la table.
Cliquez sur lui pour lui parler. Il vous parle alors de l'Amerzone et vous demande d'y retourner à sa place. Vous devez avant toute chose trouver l'œuf des oiseaux blancs pour le ramener en Amerzone. Cliquez sur le tiroir de la commode, à droite de l'horloge. Prenez-y la lettre qui s'y trouve.

Cliquez sur l'écran pour reculer. Montez en empruntant l'escalier. Cliquez sur le carnet de voyage posé sur le bureau.

Prenez-le. Il contient beaucoup d'informations indispensables à votre progression dans le jeu. Descendez. Allez vers l'escalier à droite. Descendez. Descendez encore. Ouvrez la trappe au sol.

Activez le disjoncteur sur votre droite.
Avancez dans le couloir. Descendez. Avancez deux fois et allez à droite. Activez le disjoncteur au fond de la pièce.
Prenez la disquette sur le bureau. Activez la manette à droite du bureau pour allumer l'ordinateur.
Cliquez sur l'écran. Insérez la disquette dans le lecteur.

Entrez le code. Il s'agit de la date de naissance du professeur Valembois, indiquée en première page du carnet de voyage, le 28/06/04. Cliquez donc sur **280604**. Cliquez sur «*****» puis sur «**Validation**». Cliquez à présent sur «**Load**».
Sortez. Descendez l'escalier à droite deux fois. Avancez vers la porte.

Ouvrez la porte, déverrouillée par l'ordinateur. Prenez le crochet sur la droite.

Avancez dans l'ascenseur. Insérez le crochet dans le trou situé au fond de l'ascenseur.

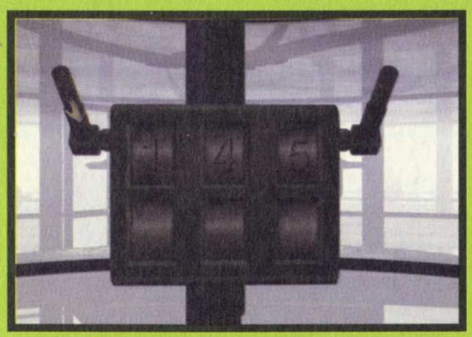
Activez l'ascenseur qui se bloque entre les deux étages. Utilisez la masse pour casser le mur.

Avancez deux fois. Ouvrez la porte. Avancez sur la gauche. Activez le levier qui va libérer le chariot portant l'œuf.
Ressortez. Activez l'ascenseur qui va remonter. Reprenez le crochet pour libérer l'accès au sous-sol. Activez l'ascenseur. Avancez puis ouvrez la porte.

Vous voici donc dans le hangar de l'hydraflot.
Descendez par la droite, puis par la gauche. Faites demi-tour et avancez. Avancez sur la droite. Avancez encore. Montez à l'échelle. Activez le levier : l'œuf est alors placé dans l'hydraflot.

Descendez. Allez vers la gauche. Contournez la passerelle par la droite. Avancez. Empruntez la passerelle en cliquant cinq fois de suite. Prenez la passerelle sur la droite. Avancez et entrez dans la cabine.
Cliquez sur le bouton situé à droite de la porte de la cabine. Cliquez à nouveau sur le bouton, puis sélectionnez la montée.
Ouvrez la porte. Avancez deux fois vers la longue-vue. Cliquez dessus pour y regarder. En remontant le pointeur de la souris, vous verrez des oies s'envoler vers la direction 140°.

En regardant dans le livre, vous verrez que la direction de l'Amerzone est la même que celle qu'empruntent les oies. Il vous faut simplement ajouter 5° pour arriver au point de ravitaillement. Les coordonnées de l'île sont donc 145°. Sortez de la vue. Reprenez l'ascenseur et descendez. Retournez au hangar de l'hydraflot. Montez les escaliers au fond pour rejoindre l'ascenseur.
Montez. Sortez de l'ascenseur et avancez jusqu'au fond du couloir. Prenez l'escalier métallique, puis avancez de nouveau à travers le couloir. Prenez l'escalier de bois. Vous voici revenu au rez-de-chaussée du phare. Prenez l'escalier et montez tout en haut. Ouvrez la porte de fer.
Montez à l'aide de l'échelle qui se trouve à gauche de la porte. Empruntez l'escalier. Entrez dans la cabine du phare. Cliquez sur le cadran. Il vous faut entrer les coordonnées de l'île, soit 145°. Cliquez donc une fois sur le levier de gauche pour afficher «1». Cliquez sur le levier de droite. Cliquez quatre fois sur le levier de gauche pour afficher «4». Cliquez sur le levier de droite. Cliquez cinq fois sur le levier de gauche pour afficher «5». Sortez de la vue, regardez vers le bas, et activez la roue.



Redescendez et ouvrez la porte de fer. Prenez l'escalier. Vous pouvez monter à l'échelle pour récupérer d'autres papiers sur la table de la petite bibliothèque. Descendez au rez-de-chaussée et ouvrez la trappe. Retournez au hangar de l'hydraflot. Entrez dans l'hydraflot en empruntant la passerelle. Prenez la disquette. Insérez-la dans le lecteur du tableau de bord.

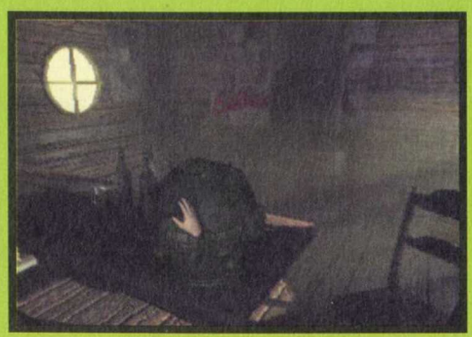
Cliquez sur «**Load**». Cliquez sur «**Avion**». Cliquez sur **145** et sur «*», puis sur «**Confirmer destination**». L'avion est paré au décollage ! Vous avez même droit à une scène cinématique poétique à la Dreamworks pour vous récompenser de vos efforts. Vous apprenez que vous n'avez plus de carburant, il est temps d'aller ravitailler sur l'île aux échoués...

CHAPITRE 2 : L'ÎLE

OU L'ON RETROUVE UN HYDRAFLOT ET L'ON SE CROIT PERDU.

SAUVEGARDE **SAVED_1.BIN «L'ILE»**

Cliquez sur le tableau de bord et sélectionnez «Voilier».
Une fois le voilier arrêté, cliquez sur le tableau de bord et sélectionnez «Sous-marin». Vous allez apercevoir un cachalot puis faire s'écrouler une épave... Sortez de l'hydraflot par la droite pour rejoindre le ponton. Allez vers la plage. Entrez dans le bar. Prenez le casque de plongée posé sur une table au fond à droite.

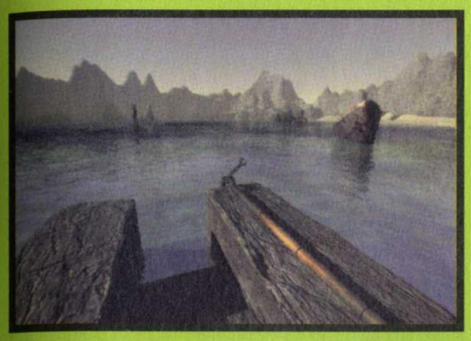


Cliquez sur la cible de fléchettes pour récupérer le couteau. Ressortez. Allez à droite vers le hangar. Entrez. Prenez le jerrican vide à droite.

Avancez et prenez la clef à molette posée sur l'établi.

Ressortez. Remplissez le jerrican à la pompe. Allez vers l'éolienne à vent, près du bar. Cliquez lorsque la loupe s'affiche.

Tirez sur le levier. Sortez de la vue. L'éolienne tourne. Avancez. Utilisez la clef à molette sur l'extrémité du tuyau. Retournez voir le pêcheur, qui vous apprend qu'il faut libérer le cachalot. Entrez dans l'hydraflot. Cliquez sur le tableau de bord et sélectionnez «**Grappin**». Cliquez sur la manette située à droite de l'écran du tableau de bord. Ressortez et rendez-vous à l'éolienne. Reliez le casque de plon-



gée au tuyau qui est posé sur le côté gauche de la jetée.
Cliquez sur la manivelle, actionnez-la.
Actionnez la poignée. Prenez le casque de plongée. Vous voilà sous l'eau. Il vous faut, dans un premier temps, libérer le cachalot. Avancez. Utilisez le couteau sur le filet accroché au fond de la mer.

Et voilà, le cachalot est libéré ! Avancez vers l'épave. Avancez encore. Sur la droite de la carcasse d'avion, vous verrez la corde du grappin apparaître. Avancez dans cette direction deux fois. Prenez le grappin pour l'accrocher à la portière de l'avion.

Faites demi-tour, avancez deux fois. Pointez entre l'aile et l'épave et avancez quatre fois pour vous retrouver à l'air libre. Retournez à l'hydraflot. Cliquez sur la manette à droite du tableau de bord. Le grappin est ramené en position originale, ce qui arrache la porte de l'avion. Parlez au pêcheur pour récupérer une clef de coffre. Comme précédemment, retournez sous l'eau en cliquant sur le casque de plongée (avancez trois fois jusqu'à la carcasse d'avion, à droite vers le poteau, avancez deux fois). Entrez dans l'avion et regardez le tableau de bord pour voir les coordonnées entrées (227°). Ressortez de la vue. Revenez à la surface comme précédemment. Allez vers le hangar à gauche, et continuez tout droit. Prenez le passage à travers les rochers. Avancez jusque dans une cabane. Utilisez la clef sur le coffre et prenez la disquette qui est au fond.

Retournez à l'hydraflot. Faites le plein en utilisant le jerrican sur le tuyau à gauche de l'œuf.

Cliquez sur l'écran du tableau de bord et cliquez sur hélicoptère. Cliquez sur la manette à droite de l'écran et l'hydraflot s'en va pour l'Amerzone.

CHAPITRE 3 : LE PUEBLO

OU LES MILITAIRES NOUS MÈNENT LA VIE DURE.

SAUVEGARDE **SAVED_2.BIN «LE PUEBLO»**

Cliquez sur l'écran du tableau de bord, puis sur «**Voilier**».
Profitez de la vue pour découvrir la faune d'Amerzone.
Quand vous aurez accosté au ponton, sortez de l'hydraflot par la droite.
Avancez sur le chemin puis empruntez le passage à droite.
Avancez et parlez au prêtre dans le cimetière. Il vous remet une clef qui vous permettra d'ouvrir la porte du Pueblo.
Faites demi-tour et revenez au chemin. Prenez à droite vers la grille. Avancez, puis utilisez la clef sur la grille.
Avancez trois fois (vers le puits). Allez vers la jeep.

Un militaire vous assomme, c'est normal !
Dans la prison, prenez le gobelet posé sur le banc. En haut à droite de la porte, regardez le cafard en cliquant (icône «**loupe**»).

Utilisez le gobelet sur le cafard. Cliquez sur l'espace ouvert en bas de la porte (icône «**loupe**»). Utilisez le gobelet sur la bouteille.

Le gardien va y boire et s'écrouler, vous laissant accès aux clefs de la porte. Recliquez sur l'espace en bas de la porte. Prenez les clefs sur le gardien. Utilisez les clefs sur la porte de la prison.

Regardez vers la droite et avancez vers la jeep. Prenez-y la corde et le jerrican.
Allez vers le puits. Utilisez la corde sur le puits, puis cliquez sur la corde pour descendre.
Avancez plusieurs fois, prenez les escaliers puis l'échelle. Sortez du confessionnal. Avancez, tournez à droite et avancez entre les bancs. Parlez au prêtre. Tournez à droite et feuilletez la bible. Prenez la clef qui y est cachée.

Allez à droite. Utilisez la clef sur la petite porte grillagée. Prenez la disquette et la lettre.

Retournez au confessionnal, ouvrez la porte. Descendez par l'échelle, et remontez dans le puits. Sortez du Pueblo, retournez à l'hydraflot. Faites le plein de l'hydraflot en utilisant le jerrican à gauche de l'œuf. Insérez la disquette dans le lecteur du tableau de bord. Cliquez sur «**Load**» puis sur glisseur. Vous avancez sur l'Amerzone en rencontrant des crocodiles, en passant sous un pont de chemin de fer écroulé... Bref, profitez de votre voyage !
Vous accostez à un nouveau ponton.

CHAPITRE 4 : LE FLEUVE

OU L'ON DÉCOUVRE L'UTILITÉ DU GRAPPIN.

SAUVEGARDE **SAVED_3.BIN «LE FLEUVE»**

Sortez par la gauche de l'hydraflot. Prenez le chemin à droite du cabanon.
Sur la droite, vous pouvez voir un «**ventousier**» en action. Avancez trois fois. Vous êtes dans un abri de fortune. Prenez la carte sur la table et le jerrican à gauche.

Retournez à l'hydraflot et refaites le plein. Cliquez sur la manette à droite du tableau de bord pour redémarrer.
Vous êtes bientôt arrêté par un troupeau de porcopotamus. Pour les effrayer, il vous suffit de klaxonner en cliquant sur le bouton à droite du tableau de bord.

Ensuite, ce sont deux buffles tricornes qui vous empêchent d'avancer. Avancez quand même ! Les buffles vous harponnent et endommagent votre hydraflot. Regardez sur la gauche et avancez.
Cliquez sur le tableau de bord et activez le mode Grappin. Il vous faut cliquer sur les rochers puis sur la manette à droite du tableau de bord pour avancer de rocher en rocher... Suivez le guide. Attention ! Le logiciel a tendance à pinailler quant à l'exactitude du point visé, vous serez donc peut-être amené à faire plusieurs essais :
Entre les deux rochers.
Le gros rocher à droite.
Le rocher au centre.
Et enfin le rhinopotamus qui vous tracte jusqu'au ponton (***voir photo 1***). Sortez de l'hydraflot. Avancez vers le bout du ponton. Avancez en suivant la corde du grappin jusqu'à atteindre un «croisement».

PHOTO1

Prenez à gauche vers le chemin de terre. Un arc se trouve à droite d'un rocher sur lequel est posé un papillon. Pour y parvenir, voici comment faire : avancez quatre fois. Prenez le passage un peu sur la gauche, sous une feuille de palme. Avancez vers le rocher. Tournez sur la gauche, et prenez le premier chemin que vous rencontrez, où pendent des lianes. Avancez encore deux fois. Prenez le passage sur la gauche. Vous tombez face à un rocher sur lequel est posé un papillon. Prenez à droite. Prenez l'arc.

Revenez sur la berge en faisant le trajet inverse (en prenant toujours vers la gauche). Une fois dans le bras d'eau, faite demi-tour et avancez vers le rhinopotamus. Utilisez l'arc sur lui. Prenez le grappin (icône «**loupe**», puis «**main**»).
Sortez de la vue, et remontez le bras d'eau jusqu'à l'hydraflot. Cliquez vers l'avant (icône «**flèche sur le pare-brise**»). Il faut à nouveau s'aider des rochers. Soit :
Rocher au centre.
Rocher au centre.
Rocher difficile à voir sur la droite...(***voir photo 2***)
A présent, des pêchosaures farceurs vous empêchent d'accrocher votre grappin aux rochers. Il vous faut donc vous en débarrasser... Pour cela, sortez de l'hydraflot par la

PHOTO 2

droite. Prenez le passage sur la droite dans la gorge rocheuse. Avancez jusqu'aux ruches. Prenez le bout de bois à droite, et utilisez-le sur la branche située sous les ruches.

Le feu s'allume, et la fumée fait fuir les abeilles qui vont se ruer sur les pêchosaures... La voie est libre, retournez à l'hydraflot. On repart avec les rochers :
Rocher au centre.
Rocher au centre.

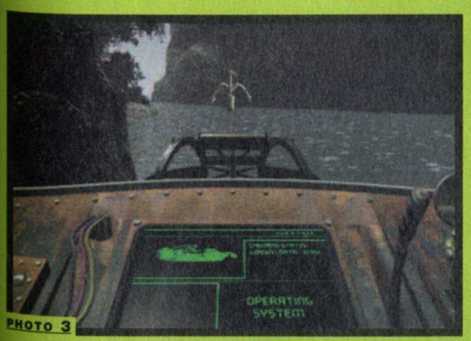


PHOTO 3

PHOTO 4

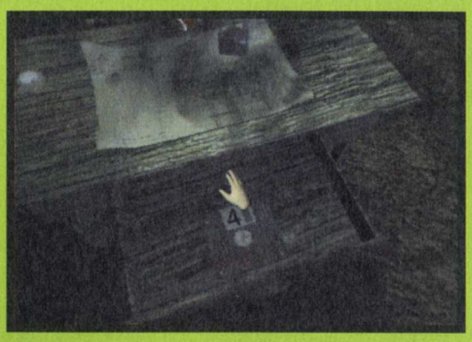
Rocher au centre (difficile à voir !) (***voir photo 3***).
Rocher sur la droite (***voir photo 4***).
Rocher au centre.
Rocher au centre.
Ponton.
Nous voici au village !

CHAPITRE 5 : LE VILLAGE (1ERE PARTIE)

OU L'ON DÉCOUVRE LES INDIGÈNES.

SAUVEGARDE **SAVED_4.BIN «LE VILLAGE»**

Commencez par prendre l'œuf avec vous.
Ensuite, sortez de l'hydraflot, et prenez sur la gauche du ponton. Avancez ainsi cinq fois pour rentrer dans le village.
Prenez la porte qui se trouve sur votre gauche, celle qui comporte au-dessus de son chambranle la représentation d'un oiseau en bois .
Une fois dans la pièce, ouvrez le tiroir, et prenez la disquette qui s'y trouve.



Retournez-vous, et ouvrez la porte du fond (icône «**poignée**»).
Avancez. Baissez-vous et ramassez le cafard noir au sol.
Prenez à gauche en avançant deux fois. Tournez-vous vers la droite, et secouez l'arbre. Ramassez le fruit qui en tombe.
Revenez sur vos pas, jusqu'à trouver une grotte. Avancez et ramassez le cafard rouge qui se trouve par terre, à votre gauche.
Avancez et montez à l'échelle. Prenez sur la droite une fois à la surface et avancez jusqu'à tomber face à une vanne. Ouvrez-la.
Cela va mettre en route le mécanisme d'entraînement du village.

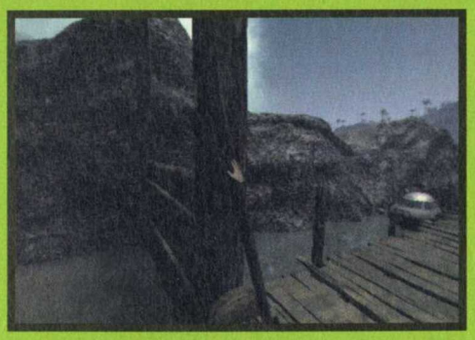
Retournez dans la grotte. Une fois sorti de la grotte, avancez une fois et ramassez les plantes sur votre droite.

Revenez sur la place centrale du village. Entrez dans la cabane à côté du squelette.
Dirigez-vous vers le fond et mettez les plantes sur le «**tapis roulant**».

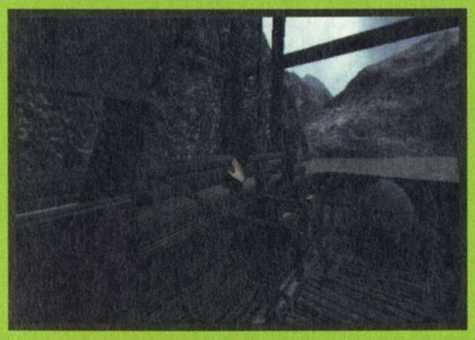
Avancez, faites demi-tour et ramassez le bol au sol. Sortez. Entrez dans la cabane sur la gauche. Allez tout au fond.
Mettez le fruit dans l'entonnoir. Pointez le curseur sur le marteau (icône «**loupe**»). Cliquez.

Ramassez le bol plein au sol et ressortez.
Dirigez-vous vers l'indienne, de l'autre côté de la place du village. Donnez-lui l'œuf.

Faites agir les deux bols et le cafard rouge avec l'œuf. Vous voyez une scène cinématique. Et vous avez ainsi récupéré l'œuf génétiquement modifié (un OGM indien ?!). Ressortez du village et allez vers l'hydraflot. Allez vers le barrage. Actionnez le levier. Le serpent s'en va, attiré par la musique de l'indienne. Actionnez le levier pour ouvrir le barrage.



Retournez dans l'hydraflot et remettez l'œuf en place. Insérez la disquette dans le lecteur du tableau de bord. Cliquez sur «**Load**». Sélectionnez «**Barque**».
Actionnez la manette à droite du tableau de bord pour faire avancer la barque jusque sur le monte-charge. Actionnez le levier à gauche de l'œuf pour faire monter la barque.



Actionnez de nouveau levier à gauche pour faire avancer la barque le long du fleuve. C'est un vrai ride !

CHAPITRE 6 : LE VILLAGE (2ème PARTIE)

OU L'ON PERD L'HYDRAFLOT ET L'ON TROUVE DES GIRAFES AQUATIQUES.

SAUVEGARDE **SAVED_5.BIN «LE VILLAGE»**

Dirigez-vous vers l'épave de l'hydraflot. Tournez-vous vers la gauche et ramassez l'œuf.

Allez vers la cabane dans l'arbre, montez, entrez, et prenez la bourse accrochée au mur.

Retournez vers l'hydraflot. Dirigez-vous vers la droite et arrêtez-vous au pied du «haut-parleur». Mettez la bourse sur le trou du bas et cliquez : une girafe apparaît au loin et disparaît.

Dirigez-vous ensuite vers elle en avançant cinq fois. Utilisez la bourse sur le trou du milieu. Une autre girafe apparaît dans le fond.

Retournez près du premier «haut-parleur» et dirigez-vous sur la droite. Avancez trois fois. Vous voyez une grenouille sur les nénuphars. Passez entre les deux arbres.
Dirigez-vous légèrement sur la droite et avancez trois fois.

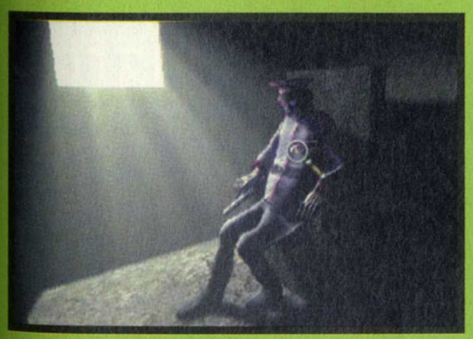
Tournez sur la droite, et prenez la première direction disponible en avançant neuf fois. Prenez toujours le premier chemin disponible légèrement sur la droite. Vous arrivez près d'un endroit inquiétant où se trouve le dernier «haut-parleur» à activer.
Utilisez la bourse sur le trou du haut.
Cliquez sur la première girafe (icône «**main**»).
Tournez à gauche et cliquez sur le cou de la girafe.
Montez, grâce à l'échelle, tout en haut de l'arbre.
Prenez le pont suspendu.
Avancez, et en route pour le chapitre suivant : le Temple !

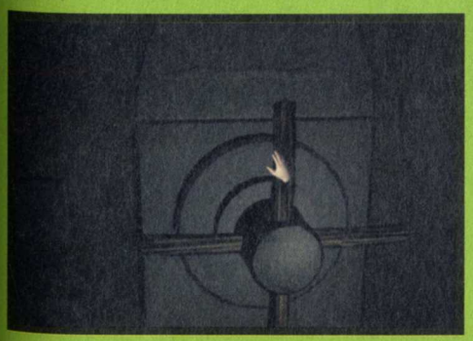
CHAPITRE 7 : LE TEMPLE

OU L'ON RENCONTRE LE GÉNÉRAL ET SON DESTIN.

SAUVEGARDE **SAVED_6.BIN «LE TEMPLE»**

Avancez sept fois, et vous voilà en bas du Temple, objet de toute cette aventure.
Montez, entrez dans le Temple. Avancez, et le dictateur vous parlera du pouvoir... Avant de mourir...
Cliquez sur ses médailles, prenez-les. Sortez de la vue.





Tournez sur la gauche, cliquez sur la roue (icône «**loupe**»). Actionnez-la. Sortez de la vue.
Ressortez du Temple. Descendez les escaliers, faites demi-tour, et entrez dans le passage qui s'est ouvert dans les marches.
Allez sur la gauche, vers le creuset. Cliquez sur la manivelle du mécanisme (icône «**main**») pour faire monter le creuset.

Mettez les médailles dans le bol posé au sol.

Vous obtenez ainsi une clef. Cliquez sur la clef au sol (icône «**loupe**»). Prenez la clef. Sortez de la vue.

Avancez deux fois vers le fond de la grotte. Tournez vers la gauche et avancez vers le mécanisme.

Insérez la clef dans la serrure. Tournez la clef jusqu'à ce qu'elle revienne à sa position d'origine. Sortez de la vue.
Revenez à l'entrée de la grotte, et prenez les escaliers. Montez en haut des marches, et cliquez sur les ailes au sol (icône «**main**»). Vous vous envolez ainsi vers le volcan.

Regardez vers la gauche des ailes. Avancez cinq fois. Regardez vers la gauche et ramassez l'oiseau métallique posé au sol.

Tournez-vous vers la droite, et avancez le long du cratère. Entrez dans la grotte sur la droite. Avancez, et posez l'œuf au sommet du trône.

Cela enclenche un mécanisme. Reprenez l'œuf et sortez de la grotte.
Une fois dehors, contournez le cratère de lave par la droite en avançant trois fois. Tournez à gauche et avancez-vous sur le pont de pierre.
Posez l'œuf sur le sol. Utilisez l'oiseau de métal sur l'œuf.

C'est fini !

YANN LEBECQUE

GUIDE

starcraft-brood war

VOUS AVIEZ TERMINÉ STARCRAFT ASSEZ FACILEMENT ET VOUS ATTENDIEZ CETTE EXTENSION AVEC IMPATIENCE. MAIS VOUS NE SAVEZ PAS ENCORE CE QUE VOUS RÉSERVE LE JEU, C'EST-À-DIRE DES MISSIONS D'UNE DIFFICULTÉ BIEN PLUS ÉLEVÉE. ON NE POUVAIT PAS VOUS LAISSER VOUS DÉBROUILLER SEUL : VOICI DONC LE GUIDE QUI VOUS PERMETTRA DE PASSER TOUTES LES MISSIONS SANS VOUS ARRACHER LES CHEVEUX.

ÉDITEUR	Blizzard
CONFIG.	Pentium 166, 32 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Français
SORTIE	Avril 98

1ère partie

LES CHEAT CODES

Les Cheats de Brood War sont les mêmes que ceux de Starcraft, que nous avons déjà passés, à quelques nuances près. Voici donc les nouveaux codes :
Au cours d'une mission, appuyez sur la touche «Entrée», puis tapez l'un des codes suivants et réappuyez sur la touche «Entrée» pour valider.
RADIO FREE ZERG : ***déclenche une chanson Zerg mais ce code est valide uniquement si vous jouez les Zergs.***
OPHELIA : ***permet le changement de niveau (voir les trois codes suivants).***
XTERRAN z : ***permet d'atteindre directement la mission Terran z (il faut d'abord avoir activé le code Ophelia et z peut prendre la valeur 1, 2, 3, 4, 5a, 5b, 6, 7 ou 8).***
XPROTOSS z : ***même chose que le code précédent mais pour les missions Protoss (z peut prendre les valeurs 1 à 8).***
XZERG z : ***même chose que le code précédent mais pour les missions Zergs (z peut prendre les valeurs 1 à 10).***

Brood War se divise en trois campagnes de difficulté croissante ; alors, pas de temps à perdre, on fonce !

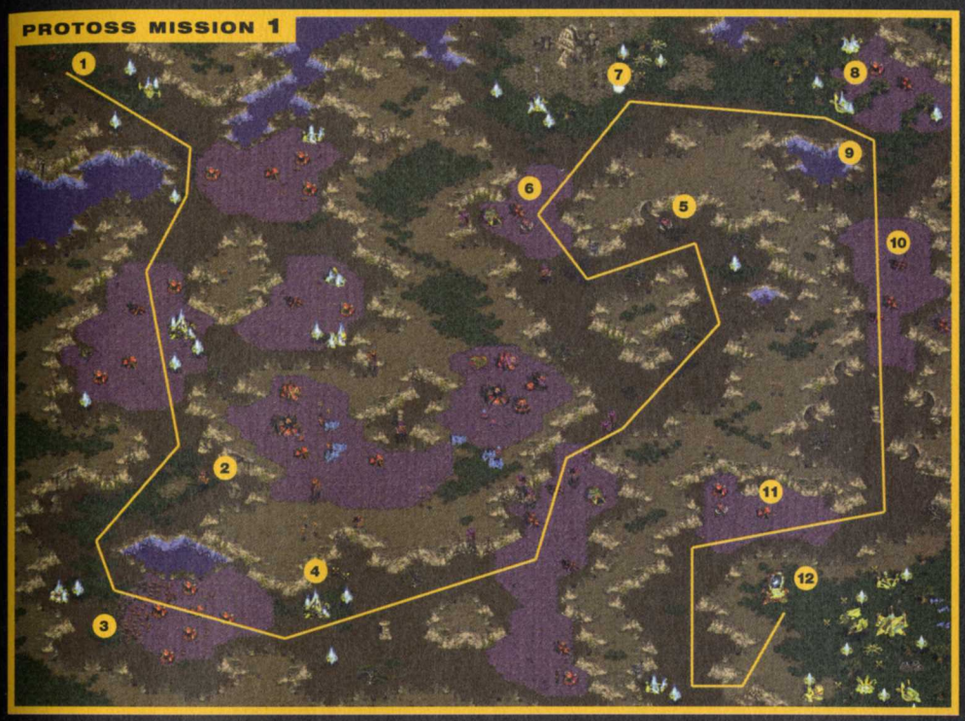
I LA CAMPAGNE PROTOSS

PROTOSS MISSION 1

Vous commencez au Nord-Ouest **(1)** avec un petit groupe. Votre unique but est d'amener Zeratul vivant au point **(12)**. Pour cela, vous devez utiliser au maximum au début l'invisibilité de Zeratul : envoyez-le en première ligne pour détruire d'abord les Colonies de Spores (qui repèrent Zeratul), puis les Colonies noyées, les téléporteurs Zerg (Canal de Nydus) et enfin les troupes Zergs qu'il restera. Attention tout de même : dès que vous voyez un Overlord, ramenez Zeratul en arrière momentanément, le temps que l'Overlord reparte (ou abattez-le avec les Dragons si possible) car cette unité Zerg détecte aussi les unités invisibles, ce qui mettra Zeratul en danger.

De plus, vous ne devez pas vous presser dans cette mission car il faut laisser le temps à vos Protoss de recharger leur bouclier après chaque combat, ceci afin qu'il reste en forme. Attention aussi à éviter que Zeratul ne soit parasité : cela le rendrait définitivement visible et le reste de la mission serait plus difficile (mais c'est presque inévitable).
Enfin, suivez le tracé indiqué sur la carte car vous n'avez pas besoin de tout détruire mais juste de vous rendre au point de rendez-vous : pas la peine de prendre des risques supplémentaires.
Avancez jusqu'au point **(2)** pour voir des Protoss passer à côté de vous et approchez-vous du point **(3)** pour contempler une grande bataille : vous pouvez donner un coup de main, mais je conseille plutôt de rester en arrière et d'envoyer ensuite Zeratul seul pour faire le nettoyage de ce qu'il restera. Récupérez les renforts un peu plus loin **(4)**, puis continuez d'avancer pour récupérer d'autres renforts en plein combat **(5)** avec un Ultralisk (aidez-les). Après un passage dangereux **(6)**, vous pourrez récupérer d'autres renforts **(7)**.
Le bastion Zerg suivant est bien défendu **(8)** car il y a beaucoup d'Hydralisks enterrés : utilisez les éclairs des Tem-

PROTOSS MISSION 1



RESTEZ GROUPÉS.

pliers pour les détruire sous terre ou passez en file indienne par le sud **(9)** pour complètement éviter le combat (c'est la meilleure option). Détruisez le point Zerg suivant **(10)** en envoyant vos Disciples en première ligne tout en lançant des éclairs grâce aux Templiers sur les Zergs qui sortiront de terre. Éliminez le dernier poste Zerg **(11),** puis amenez Zeratul au portail et faites-le-lui traverser quand les Zergs lancent leur assaut final **(12)**.

PROTOSS MISSION 2

PROTOSS MISSION 2

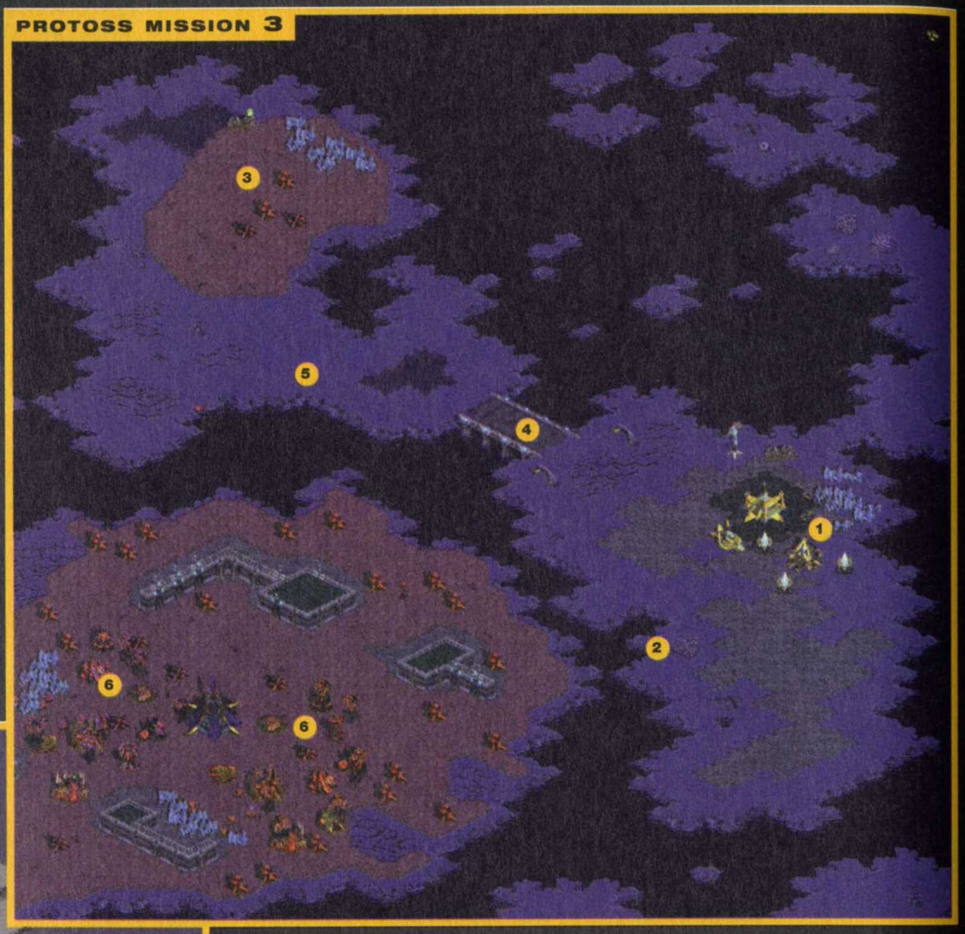
Construisez votre base sur le site à l'Ouest **(1)** après avoir nettoyé la zone. Dès que votre base est construite, vous serez attaqué par des Zergs enterrés, mais vous recevrez immédiatement des renforts. Continuez à vous développer jusqu'à avoir une quinzaine de Disciples et Templiers noirs. Utilisez ces derniers pour détruire les Colonies noyées Zergs sur la route **(2)** qui mène à un nouveau site de ressources **(3)** afin de vous y développer aussi avec une nouvelle base.

Continuez à accroître vos troupes avec des Templiers noirs et des Dragons. Utilisez les Templiers noirs pour dégager les alentours de la porte **(4),** puis avancez vos troupes en passant par la rampe **(5)** pour atteindre la base Zerg. Commencez alors l'attaque : vous pouvez détruire la première Couveuse **(6)** qui est à votre portée, puis faire le maximum de ravages. Si votre premier assaut échoue, les Zerg contrattaqueront : prévoyez une force d'interception près du pont **(8)** en placant des Disciples en première ligne et des Dragons au deuxième rang : les Zergs arriveront un par un sur le pont et se feront massacrer. Il ne vous reste plus qu'à détruire tout le reste du camp Zerg **(7)** pour gagner.

LE PORTAIL N'EST PLUS L'OBJECTIF PRINCIPAL.

PROTOSS MISSION 3

Vous démarrez avec une petite base à l'Est **(1),** où vous devez commencer à vous développer en produisant des Dragons, des Templiers noirs et des Scouts. Protégez tout le long de la côte Ouest **(2)** car les Zergs feront de nombreux débarquements par là. Dans le même temps, vous allez recevoir des troupes pour prendre d'assaut la zone de ressources au Nord-Ouest **(3)** : nettoyez la zone puis envoyez un drone par le pont **(4)** afin d'installer une base pour exploiter en même temps ces nouvelles ressources. Protégez aussi la frontière Sud **(5)** de cette base car les Zergs débarqueront souvent par là. Votre but est de détruire les deux cerveaux au cœur de la base Zerg **(6)** : le plus simple moyen pour y arriver est de nettoyer d'abord la base Zerg. Contruisez vos forces en laissant les Zergs s'épuiser dans leurs assauts sur vos bases, puis lancez des attaques sur les Colonies de spores en les inactivant grâce aux Corsaires et en les détruisant avec vos Scouts. Progressez ensuite dans la base ennemie avec vos chasseurs combinés aux Corsaires, ou utilisez des transports tout de suite pour amener des Dragons et des Templiers noirs chez l'ennemi afin de tout détruire (cette deuxième méthode est beaucoup plus dangereuse car les transports peuvent être attaqués et il est toujours difficile de faire un débarquement en masse). À noter que seuls les Templiers noirs pourront détruire les deux cerveaux Zergs **(6)**.



PROTOSS MISSION 4

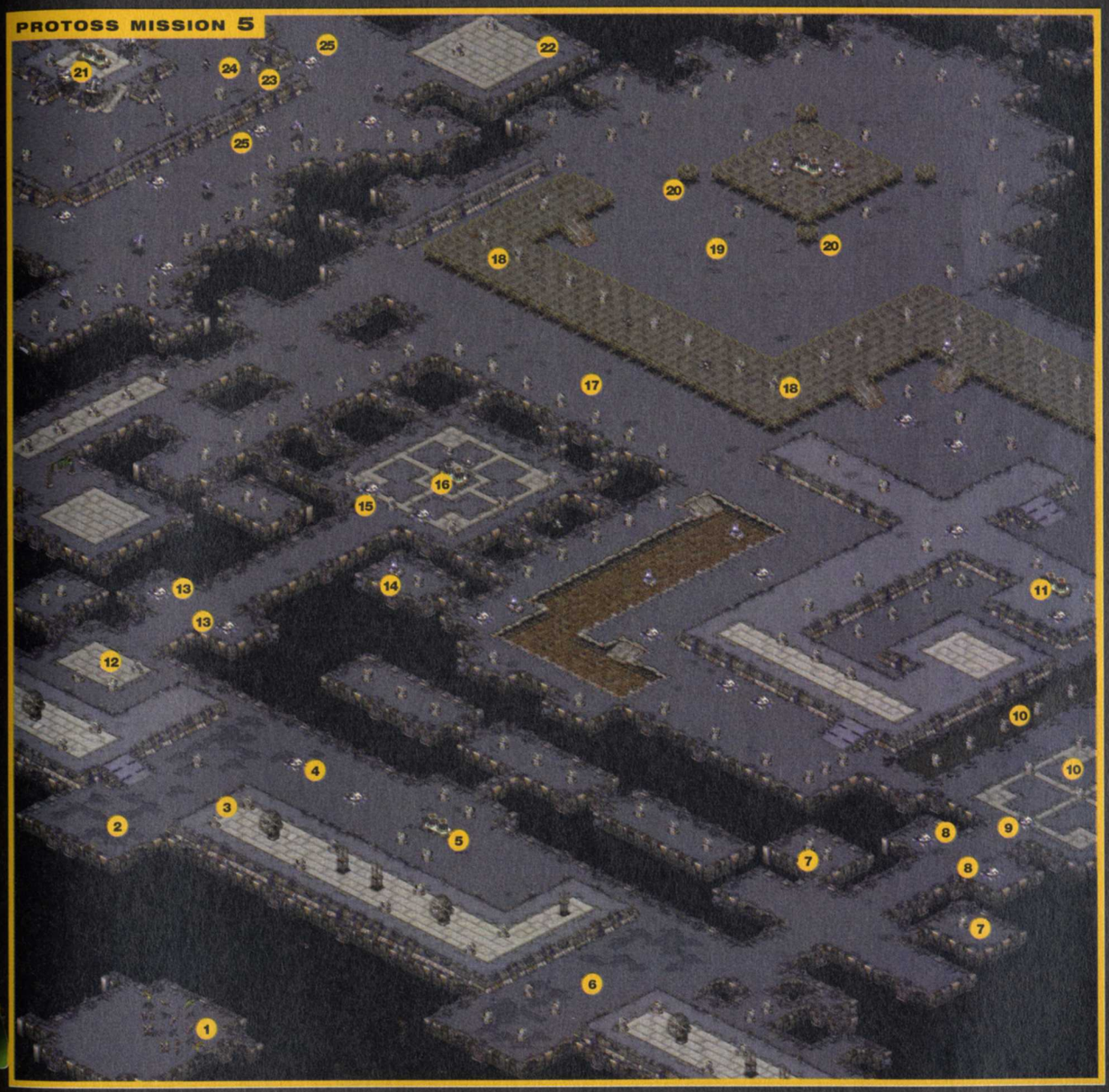
La mission commence par un débarquement dans une base Terran **(1)** : dirigez le combat pour éliminer entièrement la base et construisez vous-même une base sur ce site dès que vos drones arrivent. Utilisez aussi immédiatement Kerrigan en mode Invisible pour détruire au maximum la seconde base au Sud **(2)**, ceci vous facilitera la vie (mais ne mettez pas la vie de Kerrigan en danger : faites-la revenir dès qu'il ne lui restera plus d'énergie). Faites ensuite des troupes pour raser définitivement la base Sud **(2)** afin de vous y installer. Récupérez vos forces et commencez à détruire la base Est **(3)** afin d'acquérir un nouveau site de ressources.

Avec les trois sites de ressources sous votre contrôle, il ne vous reste plus qu'à faire une vingtaine de Templiers noirs et autant de Dragons pour raser le dernier camp **(4)** en répétant vos attaques jusqu'à ce que les Terrans soient détruits. Amenez enfin Kerrigan sur la balise du cristal **(5)** pour gagner.

PROTOSS MISSION 5

Cette mission est d'une difficulté exemplaire car elle nécessite de limiter les pertes au maximum en utilisant au mieux les attributs de chaque unité. Embaquez tout d'abord vos troupes **(1)** dans les Navettes pour les amener sur l'aire au Nord-Ouest **(2)**. À partir de là, détruisez avec les Disciples toutes les Tourelles lance-missiles accessibles facilement. Amenez alors vos Scouts près des tourelles à droite **(3)** mais pas trop près tout de même : les chasseurs ont un rayon de vision plus grand, ce qui permettra aux Dragons de tirer sur ces tourelles pour les détruire (c'est une technique importante dans cette mission).

PROTOSS MISSION 5



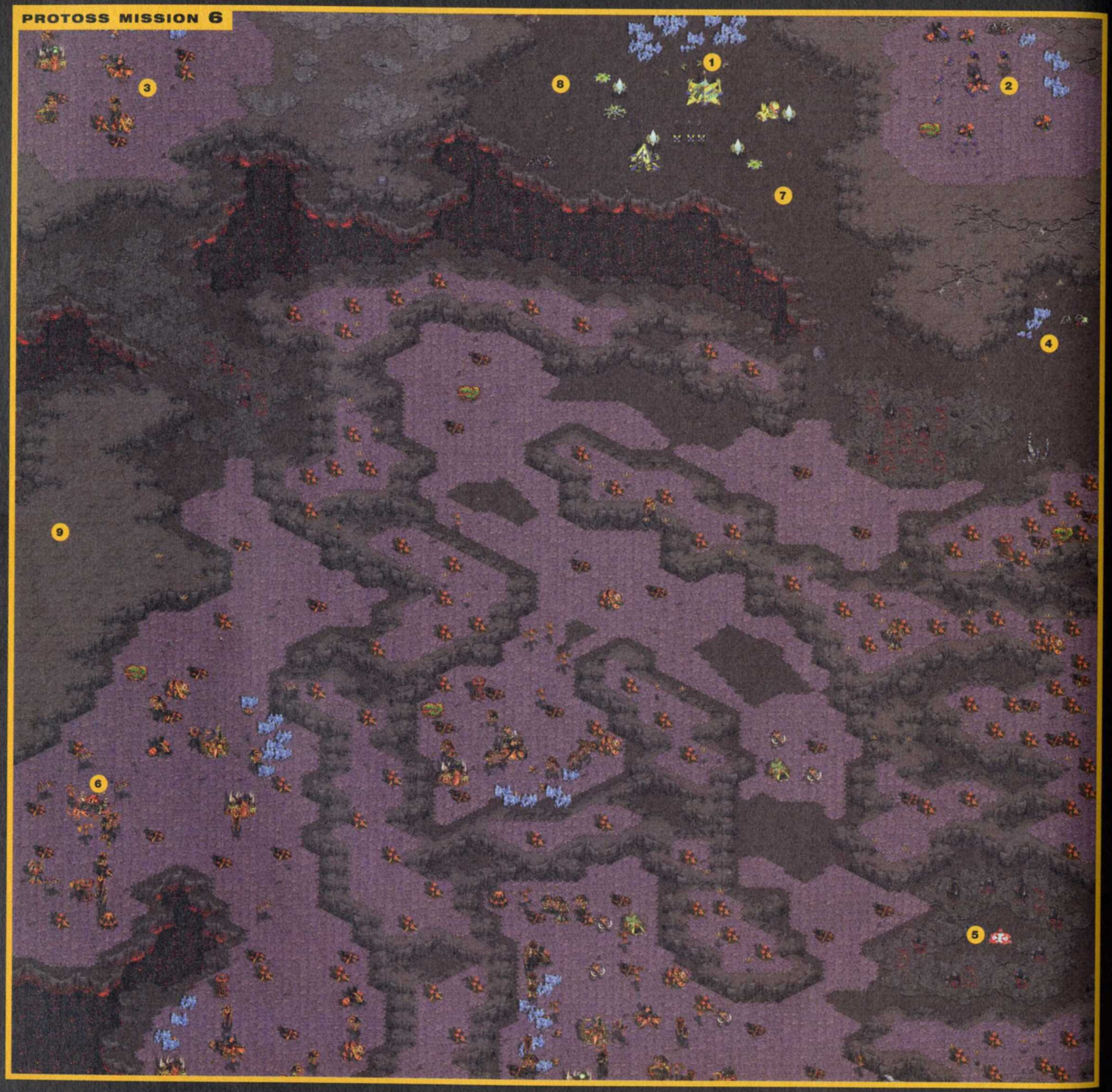
Envoyez alors des assauts sur le premier bunker **(4)** en revenant régulièrement en arrière pour que vos troupes refassent le plein de leur bouclier. Refaites des assauts identiques pour détruire le bunker suivant, puis utilisez vos Disciples (tout du moins s'il vous en reste) pour détruire le premier générateur **(5)**, ce qui rendra inactives toutes les tourelles de la première zone (elles deviennent violettes). Vous obtenez aussi des renforts **(1)**. Réutilisez les Navettes pour amener toutes vos troupes au début de la zone 2 **(6)**. Utilisez les Dragons pour détruire les quatre tourelles qui gardent le passage **(7)**. Remarque : les Dragons auront du mal à se placer pour tirer sur ces tourelles, mais c'est faisable. Envoyez alors les Templiers noirs pour détruire les deux Bunkers **(8),** puis faites une action combinée du reste de vos troupes pour éliminer le troisième Bunker **(9)** et détruisez toutes les tourelles qui sont à portée **(10)**.

Votre objectif maintenant est de détruire le deuxième générateur qui se trouve juste à côté **(11)** et qui est très peu défendu : seuls vos Scouts pourront détruire les défenses qui l'entourent mais avec un peu de patience (le temps que les boucliers se rechargent entre deux attaques), ils y arriveront et cela fera gagner beaucoup de temps au final. L'idéal est de détruire le Bunker qui jouxte le générateur, puis de faire diversion avec des Scouts sur la tourelle à côté, le temps qu'une Navette débarque un Disciple qui pourra ensuite tranquillement s'occuper du deuxième générateur.

Après la destruction du générateur, amenez vos troupes, y compris les renforts que vous venez de recevoir **(1)**, à l'aire du point 3 **(12)**. Détruisez avec des Templiers noirs les deux bunkers **(13)** et utilisez vos Scouts pour faire exploser le Char **(14)** qui défend le passage.

Envoyez ensuite vos Dragons pour détruire les tourelles et les Bunkers qui se trouvent au bout de l'allée **(15)** en n'oubliant pas de laisser les boucliers se recharger entre deux attaques. Envoyez alors les Dragons détruire le troisième générateur **(16)** après avoir détruit tous les chasseurs Ombre qui le défendent.

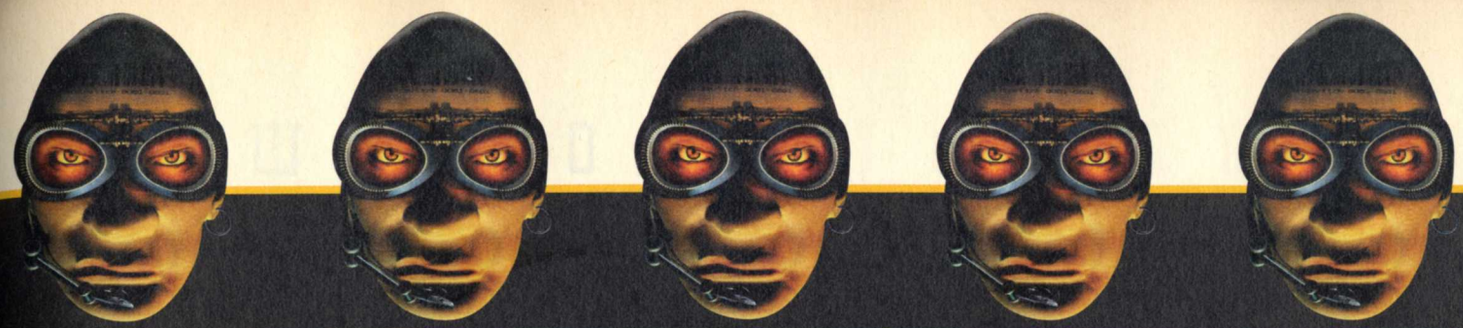
Vous recevez encore des renforts **(1)**. Amenez tout le monde sur la grande allée au milieu du niveau **(17)** et utilisez vos Dragons pour détruire de là toutes les tourelles **(18)** sur la passerelle centrale avec l'assistance de vos Scouts pour les aider à les voir. Amenez alors un Dragon accompagné d'un Observateur de l'autre côté de la passerelle afin de nettoyer le champ de mines au sud du générateur **(19)**, ainsi que la tourelle au sud de la plateforme du générateur en ne vous approchant pas trop près car il y a des Chars aux aguets. Envoyez ensuite par Navette les Templiers pour tuer par leurs attaques spéciales d'éclairs les deux soldats Fantômes dans les miradors sud **(20)**. Amenez alors le chasseur d'Artanis près du générateur pour attirer le maximum de Goliaths, que vos Templiers tueront aussi grâce à leurs éclairs. Utilisez alors un Templier pour faire des hallucinations et pendant qu'elles feront diversion en se rapprochant de la plateforme du générateur, utilisez un autre Templier pour détruire avec des éclairs le second Char le plus au Nord de la passerelle du générateur. En répétant toute cette stratégie, vous pouvez entièrement nettoyer la passerelle et ses alentours, mais normalement vous pouvez déjà faire un débarquement de quatre Templiers noirs sur la passerelle pour détruire les forces qu'il reste et le générateur. Il ne nous reste plus qu'un générateur **(21)** à détruire. Pour cela, débarquez des Templiers noirs au bord de la dernière aire **(22)** afin qu'ils détruisent les tourelles à côté. Amenez alors tout le reste de vos troupes à cet endroit. Utilisez les Dragons pour détruire les Frégates Walkyries dans les parages et les «chenilles» Destructer ou les Templiers noirs pour éliminer les deux Bunkers proches **(25)**. Les Dragons avec l'aide des Scouts (pour le champ de vision) devront détruire les tourelles dans le coin Nord-Est **(23)**, ce qui vous permettra de faire un débarquement par Navette derrière les murs Est **(24)**. N'amenez là que les Dragons, les Scouts et les Templiers. Détruisez les tourelles les plus proches, puis tendez une embuscade aux Cuirassés qui patrouillent au-dessus du générateur **(21)** en approchant un Scout et en le ramenant vers vos forces : les éclairs des Templiers, les Dragons et les Scouts ne feront qu'une bouchée des Cuirassés, surtout si vous arrivez à les faire venir un par un. Il ne reste plus alors qu'à faire sauter le dernier générateur **(21)**.



PROTOSS MISSION 6

Dans cette mission, vous dirigez deux bases simultanément **(1 et 2)** : développez-les parallèlement puis commencez à les protéger, surtout celle de Protoss, qui sera souvent attaquée par sa frontière Sud **(7)** et Nord **(8)**. Occupez rapidement le site de ressources à l'Est **(4)** et défendez-le puis constituez des troupes pour raser le camp Zerg à l'Ouest **(3)** afin de vous y installer. Vous avez maintenant deux options pour gagner : soit vous amenez un Drone ou une Sonde à la balise au Sud-Est **(5)**, soit vous détruisez le cerveau Zerg **(6)**. La première option est beaucoup plus longue car il faudra préparer la route en éliminant toutes les Colonies noyées et les Zergs ne vous laisseront pas de répit. Je vous conseille donc plutôt la seconde option : produisez des unités aériennes lourdes (Porte-nefs, Guardiens, Scouts, Mutalisks) et passez par l'Ouest **(9)**, puis descendez directement vers le cerveau et détruisez-le : il se régénèrera mais vous aurez gagné la mission, et ce de manière très rapide.

LES FANTÔMES IMMOBILISENT UN VAISSEAU LABO.



PROTOSS MISSION 7

Vous commencez cette mission avec une base au Sud-Est **(1)**. Votre but est de tuer le rebelle Aldaris qui se trouve au nord-Ouest de la carte **(3)**. Il y a aussi deux illusions de Aldaris **(2)** mais il ne sert à rien de les tuer. Développez votre base pour avoir des unités aériennes (Porte-nefs) tout en utilisant quelques Disciples supplémentaires et vos Archons noirs pour convertir les troupes ennemies qui viendront à l'assaut de votre base. Vous devez rapidement installer une nouvelle base sur le site Ouest **(4)** et sur le site Nord **(5)** en les défendant avec de nombreux Canons à photons car vos ennemis ne manqueront pas de les attaquer. Dès que vous avez une dizaine de Porte-nefs améliorés, rasez la base Protoss Nord **(6)** puis la base Est **(7)**. Vous aurez ainsi accès à de nouvelles ressources. Il ne reste plus qu'à détruire la base tout au Nord **(8)** puis à tuer Aldaris **(3)**. Si vous manquez de ressources, vous pouvez aussi vous concentrer tout de suite sur Aldaris **(2)** pour le tuer rapidement. Si vous voulez stopper les assauts Protoss, massez des troupes près des ponts et protégez-les par des Canons à photons en première ligne.

CHARS + MARINES = MASSACRE.

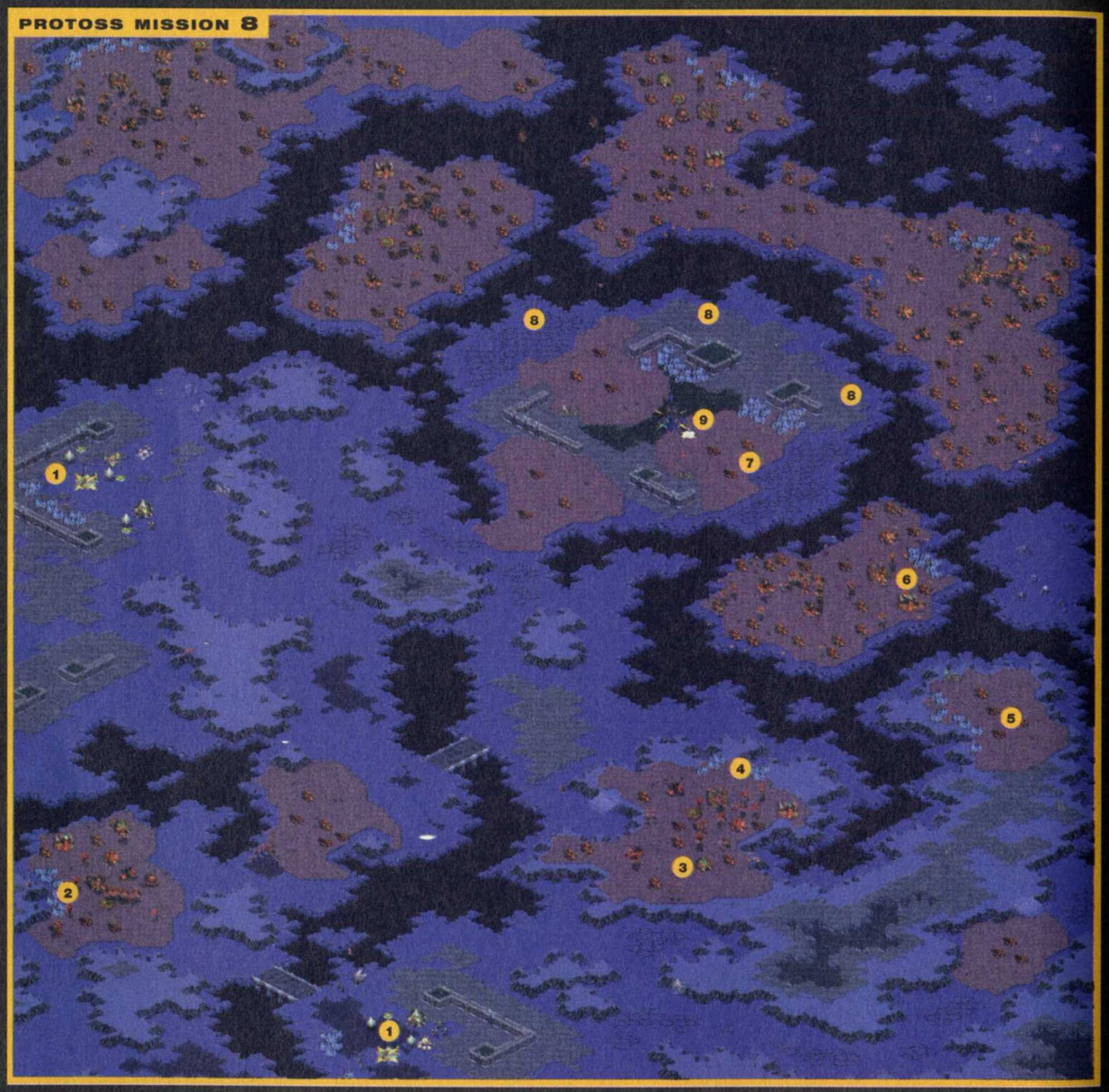
PROTOSS MISSION 8

Cette dernière mission va vous donner du fil à retordre car les Zergs sont en nombre **considérable** et vous aurez un mal fou à faire des percées si vous faites de petits assauts. Développez rapidement vos deux bases **(1)** en les protégeant avec de nombreux Canons à photons car les Zergs attaqueront régulièrement. Produisez aussi quelques Dragons et des troupes au sol pour renforcer la défense des bases, puis orientez-vous vers la production de Porte-nefs et quelques Scouts. Il faudra faire des groupes d'au moins dix Porte-nefs améliorées à fond avec cinq ou six Scouts pour assurer leur défense aérienne. Pour produire rapidement ces grosses unités, contruisez plusieurs Portes Spatiales en les répartissant sur vos deux bases.

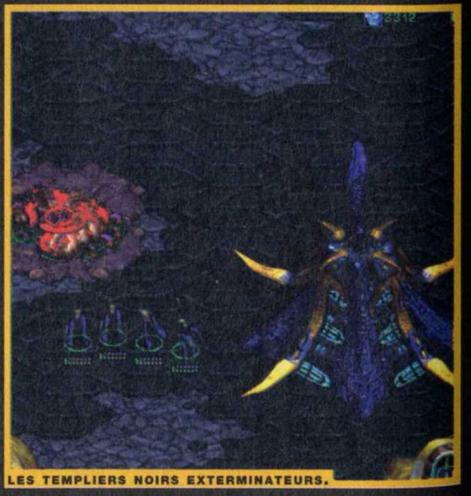
Prenez alors la base Zerg Ouest **(2)** pour vous y installer et défendez-la aussi copieusement avec des Canons à photons. Il va falloir maintenant attaquer votre première base Zerg vraiment défendue **(3)**. Pour cela, approchez lentement vos Porte-nefs de la base et laissez-les détruire les Colonies de spores et les Zergs qui s'approcheront de trop près. Pensez à mettre des Scouts près des Porte-nefs pour les protéger des assauts aériens (surtout à cause des terribles Masses volantes).

Avancez alors lentement les Porte-nefs en territoire ennemi en laissant venir à vous les Zergs pour qu'il se fassent tuer un par un. Une fois la base détruite, installez-vous et placez encore des défenses à base de Canons à photons le long de la bordure Nord **(4)**. Prenez ensuite le site de ressources à l'Est qui n'est quasiment pas défendu **(5)**. Installez sur ces deux sites des Batteries de bouclier, puis relancez vos Porte-nefs et vos Scouts à l'assaut de la base au-dessus **(6)** en ramenant régulièrement vos vaisseaux par roulement vers les Batteries de bouclier afin de «refaire le plein». Installez-vous sur la base capturée **(6)** puis enfin sur le site central où se trouve le temple **(7)** et beaucoup de ressources qui vous permettront de souffler.

Vous avez alors deux options : soit protéger à fond ce site en mettant des Canons à photons sur les frontières Nord, Est et Ouest **(8)**, soit raser tous les Zergs qu'il reste (et ils sont nombreux) en mettant à profit les ressources importantes de la zone centrale. Dans les deux cas, amenez ensuite Artanis et Zeratul à la balise **(9)** du temple : ils vont disparaître dans le temple et vous aurez alors à tenir quinze minutes en empêchant le temple d'être détruit. Si vous avez entièrement éliminé les Zergs, cela ne posera aucun problème mais si vous avez contruit des défenses, il faudra juste surveiller qu'elles ne tombent pas en assurant le soutien par vos Porte-Nefs, Scouts, Dragons, Templiers... et le remplacement de celles détruites.



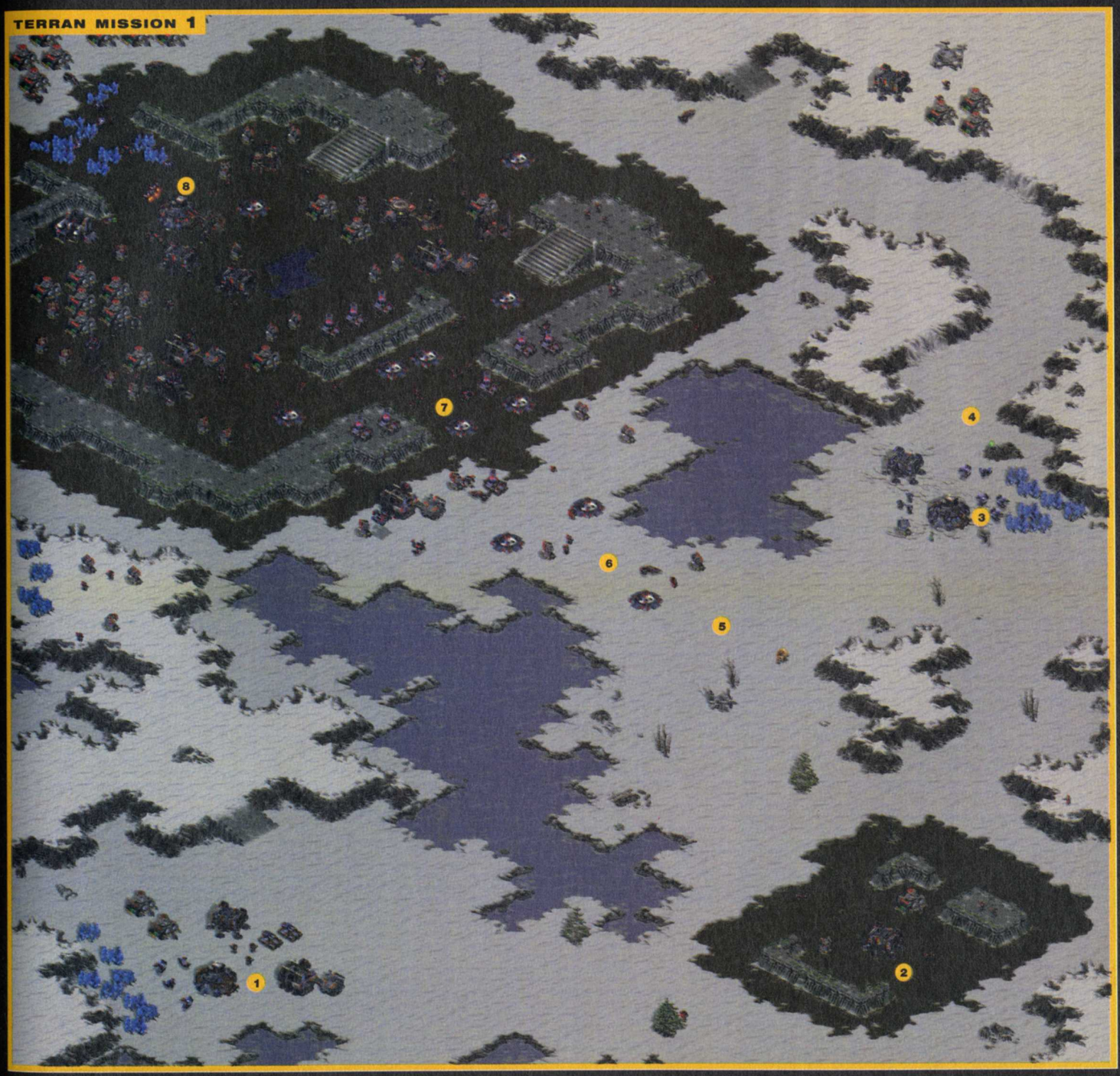
LES ARCHONS NOIRS PRÊTS À CONVERTIR.

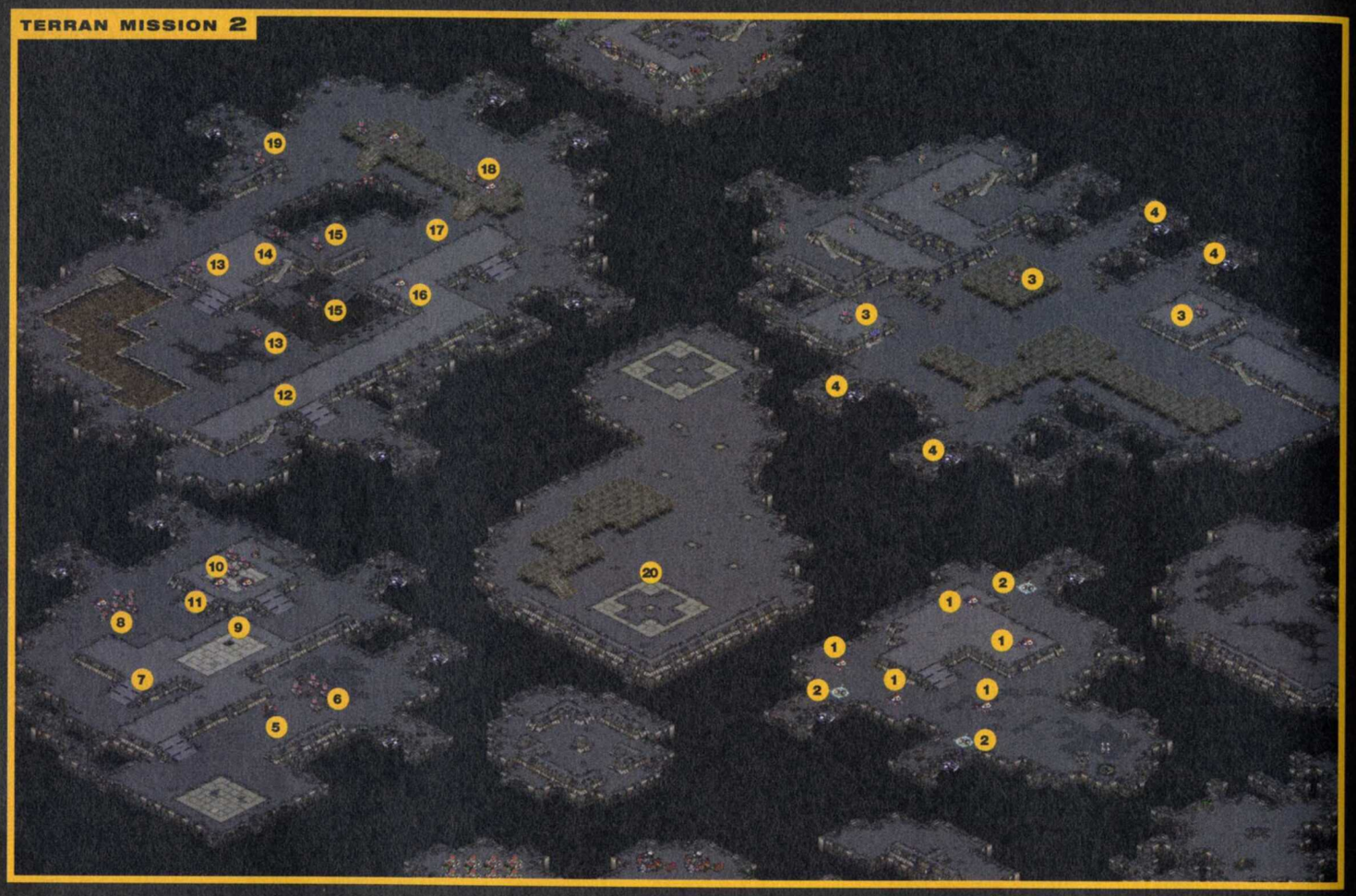

LES TEMPLIERS NOIRS EXTERMINATEURS.

II LA CAMPAGNE TERRAN

MISSION TERRAN 1

Vous commencez cette mission avec une petite base au Sud-Ouest **(1)** où il y a beaucoup de minerai mais pas de gaz. Les seules troupes que vous pourrez faire seront donc les Marines. Construisez donc deux ou trois autres Baraquements afin de produire une quarantaine de Marines rapidement, puis nettoyez le petit camp ennemi à l'Est **(2)**. Dirigez-vous alors vers la base Nord-Est **(3)** pour gagner une nouvelle base et accéder à des ressources en gaz (vous récupérez aussi le soldat Fantôme Duran, qu'il faut absolument protéger). Défendez cette base des attaques qui viendront du Nord **(4),** puis construisez l'extension Station Comsat sur vos deux Centres de Commandement. Commencez aussi à produire des Chars avec l'option Siège. Installez alors vos Chars en mode Siège près de l'entrée du camp avec des Marines autour pour les protéger **(5)** et utilisez alors les Station Comsat pour repérer l'entrée du camp miné **(6)** : vos chars détruiront les mines et vous pourrez rentrer dans la première enceinte en faisant avancer vos Chars en mode Siège pour faire un carnage. Utilisez encore les Comsat pour repérer le second champ de mines **(7)** devant l'enceinte interne pour que vos Chars recommencent à faire le ménage. Il ne vous reste plus qu'à tout détruire avec l'action combinée de vos Chars en mode Siège et de vos Marines. Vous obtenez la victoire quand le Centre de Commandement ennemi est détruit **(8).**





MISSION TERRAN 2

Vous commencez cette mission sur la plate-forme spatiale Sud-Est et celle-ci consiste à amener le maximum de pilotes sur les balises afin de prendre le contrôle des Cuirassés ennemis (à la fin de la mission, tous les Cuirassés récupérés se battront contre d'autres Cuirassés : plus vous en avez, mieux ce sera). Les pilotes ne pouvant se défendre, il faudra utiliser au mieux les pouvoirs spéciaux des Officiers médicaux et des soldats Fantômes.

Pour la première plate-forme, c'est assez simple : envoyez tous vos marines accompagnés des Officiers médicaux qui les soigneront automatiquement afin d'éliminer les bunkers **(2),** puis dirigez chaque pilote sur les balises **(1)**.

Pour la deuxième plate-forme, envoyez d'abord directement deux Officiers médicaux sur les Chars **(3)** : ordonnez au premier Officier médical d'aveugler les Chars grâce à leur pouvoir spécial et laissez le deuxième officier soigner son collègue : vous pourrez alors faire passer les pilotes jusqu'aux balises **(4)** car les chars tireront n'importe comment.

Pour la troisième plate-forme, envoyez un Officier scientifique aveugler le Vaisseau laboratoire **(5),** puis amenez un soldat Fantôme en le rendant invisible près du groupe ennemi **(6)** et lancez une attaque nucléaire pour le détruire. Amenez ensuite un autre soldat Fantôme invisible près de l'escalier **(7)** pour lancer une nouvelle attaque nucléaire sur le groupe suivant **(8)**. Lancez une autre attaque nucléaire sur le troisième groupe **(10)** à partir du point à côté **(9)**. Vous pouvez alors amener les pilotes sur les nouvelles balises en faisant attention aux mines qui peuvent rester près du troisième groupe que vous avez détruit **(11)** : faites passer un par un des soldats Fantômes et des Officiers Médicaux devant pour vous assurer que la voie est libre. Sur la dernière plate-forme, laissez vos Chars tuer le Goliath qui patrouille **(12)** en vous aidant si nécessaire de vos Soldats Fantômes et de vos Officiers médicaux pour l'aveugler. Utilisez alors des Soldats Fantômes invisibles pour détruire à distance de sécurité les Chars **(13)**. Envoyez un Officier médical pour aveugler le Vaisseau Laboratoire **(14),** puis détruisez avec vos Soldats fantômes invisibles les Chars à côté **(15)**. Envoyez vos deux Chars du début en mode Siège pour détruire le bunker **(16)**. Aveuglez le Vaisseau laboratoire qui patrouille **(17)** avec un Officier médical, puis détruisez avec vos soldats Fantômes invisibles le dernier bastion **(18)** et le Char qui reste **(19)**. Envoyez enfin vos pilotes sur les balises pour prendre le contrôle des Cuirassés restants.

Vous avez alors un combat final **(20)** entre les Cuirassés capturés et ceux de l'ennemi : pensez à utiliser les canons Yamato de vos Cuirassés pour gagner facilement ce dernier combat.

MISSION TERRAN 3

La mission commence avec un objectif simple : amener Duran de votre base **(1)** à la balise **(2)**. Vous aurez bien à remplir cet objectif pour triompher mais vous aurez aussi à remplir une deuxième condition : détruire les colonies Zergs, ce qui est assez habituel. Par contre, il n'est plus nécessaire de détruire intégralement les camps Zergs : il suffira de détruire uniquement les Ruches **(3)** pour à chaque fois neutraliser les camps ennemis. Développez votre base rapidement car les Zergs attaqueront au Nord et au Sud et faites des Marines

LES DÉVOREURS S'ATTAQUENT AUX PORTE—NEFS.

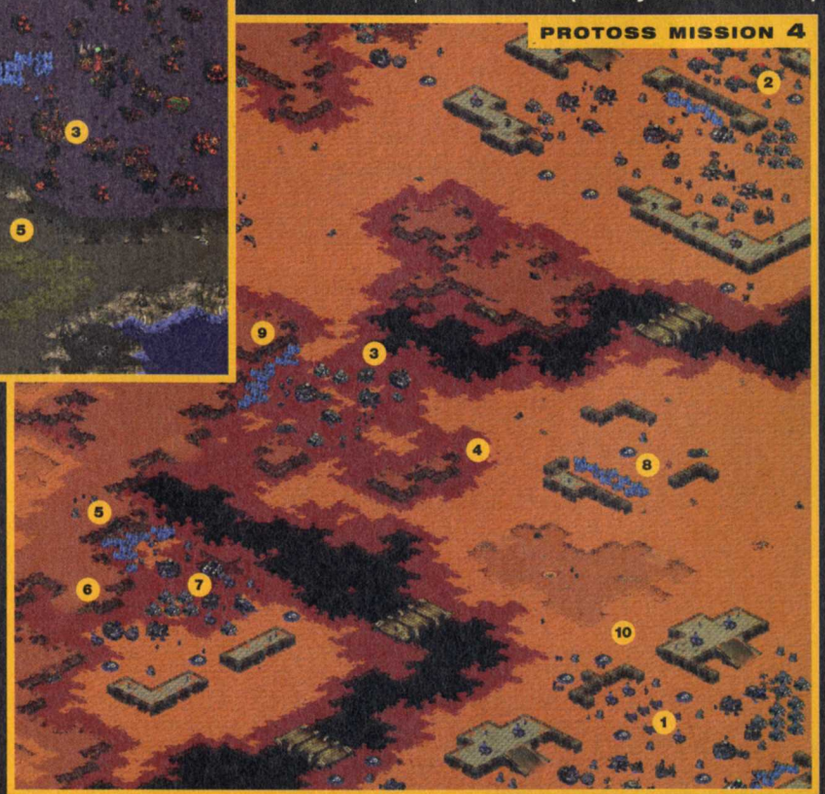
avec des Officiers médicaux pour les soigner ainsi que des Chars. Si vous avez besoin de ressources, il y en a au Sud-Ouest **(4)**. Placez alors quelques-uns de vos Chars en mode Siège sur les collines à l'Est **(5)** pour qu'ils commencent à détruire le camp Zerg avec des Marines/officiers médicaux pour protéger ces Chars. Quand les Zergs commenceront à faiblir, entrez dans leur camp et détruisez la ruche. Vous pouvez maintenant vous installer sur ce nouveau site pour avoir accès à des ressources supplémentaires. Utilisez la même technique pour le Camp Nord **(6)**. Le camp Ouest **(7)** ne posera pas davantage de problèmes après un débarquement **(8)**. Vous pourrez de là commencer à épuiser le camp Nord **(9)** avec des Chars en mode Siège, puis éliminer aussi ce dernier camp.
Il ne restera plus alors qu'à amener Duran à la balise **(2)**.

MISSION TERRAN 4

Dans cette mission, vous avez deux possibilités : soit détruire les Silos nucléaires de la base sud **(1)**, soit les Laboratoires de la base Nord **(2)** mais cette seconde option est beaucoup plus longue et difficile. Faites des Marines, Officiers scientifiques et surtout des Chars. Développez votre base, qui pourra être attaquée par le Nord **(3)** et le Sud **(4),** puis envoyez une partie de vos forces au-dessus de la base Sud **(5)** et laissez vos Chars en mode Siège faire un massacre sur le camp ennemi. Faites avancer vos chars pour continuer le massacre **(6),** puis entrez dans le petit camp **(7)** et finissez de le détruire. Envoyez aussi quelques forces pour dégager les ressources à l'Est **(8)** et installez une base sur ce site en la protégeant efficacement avec des bunkers, des tourelles et des Chars en mode Siège. Vous avez enfin un troisième site de ressources facilement accessible **(9)** : vous avez maintenant de quoi faire la guerre ! Envoyez vos forces directement sur les Silos **(1)** en passant par le Nord **(10)** et en faisant attention aux mines. Dès que les silos sont détruits, vous avez gagné.
Suite et fin le mois prochain.

Jeff (Monkey3@club-internet.fr)

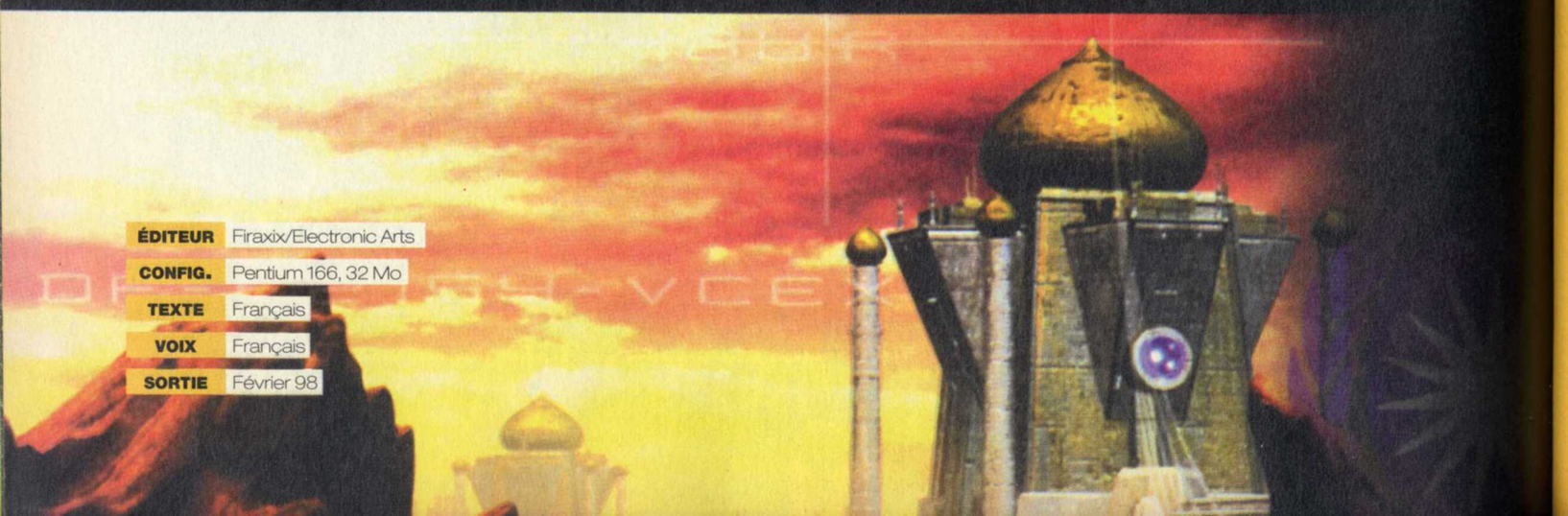
C'EST LE DÉBUT DE LA FIN... POUR EUX.



GUIDE

alpha centauri

LA MISSION DE COLONISATION D'UN AUTRE MONDE COMMENCE PAR UN GRAND FIASCO AVEC SA SCISSION EN PLUSIEURS FACTIONS AUX IDÉOLOGIES CONTRAIRES. À PEINE AVAIENT-ILS POSÉ PIED SUR CHIRON, LA TERRE PROMISE, QUE LES HUMAINS COMMENCENT À S'ENTRE-DÉCHIRER POUR RÉCUPÉRER LES TERRES LES PLUS RICHES, OBTENIR LA SUPRÉMATIE MILITAIRE... SUITE TRÈS ATTENDUE DE CIVILIZATION, ALPHA CENTAURI A, HÉLAS, UN GOÛT AMER DE DÉJÀ VU. IL N'EN RESTE PAS MOINS QUE POUR CEUX QUI N'ONT JAMAIS TOUCHÉ À CIVILIZATION, CE JEU MÊLANT GESTION ÉCONOMIQUE, MILITAIRE ET POLITIQUE PEUT ÊTRE TRÈS PASSIONNANT.



ÉDITEUR	Firaxix/Electronic Arts
CONFIG.	Pentium 166, 32 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Français
SORTIE	Février 98

LES FACTIONS

Chacune des factions suit une ligne de conduite directrice. Pour le simuler, le jeu attribue des bonus ou des malus à ces factions. Dans un premier temps, lorsque vous commencez à jouer, prenez plutôt une faction qui se rapproche de votre type de stratégie.

LES FILLES DE GAÏA

Les filles de Gaïa sont des écologistes pacifistes. Une faction assez difficile à diriger malgré les avantages qu'elle peut tirer de la planète comme le fait de pouvoir capturer les vers télépathes, d'obtenir de la nourriture supplémentaire du fongus et même de le traverser sans malus. Vous pourrez donc vous déplacer très rapidement dès le début mais vos possibilités militaires seront assez pauvres surtout si vous agissez dans une optique pacifiste. Attendez-vous à rencontrer quelques problèmes d'émeute dans vos bases à cause des droïdes. Ceci étant dû essentiellement aux malus en Moral et Police.

RUCHE HUMAINE

Si votre but est la conquête militaire, la Ruche Humaine est la faction que vous devez diriger. Il s'agit d'une dictature agressive. Les bases sont souterraines, ce qui donne automatiquement le bonus du Périmètre de défense à toutes les bases de la ruche. Si on y ajoute un bonus en croissance, vous obtenez une faction qui va rapidement prendre de la place. Et il n'y a sûrement pas assez de place pour la Ruche Humaine et les autres factions sur cette planète ! Le plus gros problème de la Ruche Humaine, c'est son économie. Il faudra donc bien gérer vos bases si vous ne voulez pas être à court d'énergie à long terme.

UNIVERSITÉ DE LA PLANÈTE

Cette faction de scientifiques n'a qu'une ambition : la recherche. C'est pourquoi l'Université de la planète obtient un grand nombre de Bonus qui vont lui permettre de trouver très rapidement les nouvelles technologies. Et c'est justement grâce à ces technologies qu'elle pourra prendre l'avantage sur les autres factions. Par contre, le fait d'avoir un droïde supplémentaire peut rapidement être gênant.

ASTUCE

Construisez le projet secret «Le Monde Virtuel» et «L'Algor Chasseur-Chercheur», ce qui va éliminer vos problèmes d'émeutes liés aux droïdes supplémentaires ainsi qu'à toute tentative de soulèvement fomentée par une autre faction.

INDUSTRIES MORGAN

L'Industries Morgan est une faction capitaliste basée sur le profit. Grâce à l'énergie, tout est possible ou presque. On peut donc acheter pour produire plus rapidement, etc. Plus il y a de bases, plus celles-ci sont développées et plus l'énergie augmente. Et donc votre puissance ! Dans le même ordre d'idées, l'Industrie Morgan ne s'engagera dans un conflit que si elle peut en tirer bénéfice. La guerre étant une activité onéreuse, cette faction est normalement pacifique. En effet, on tire un plus grand profit d'échanges avec une faction qu'en lui tapant dessus. Tout du moins d'une manière commerciale, bien entendu ! Pour être exact, la survie se fera essentiellement dans la paix. Plus vous avez de pactes et de traités et plus l'énergie entrera facilement. Cette faction est l'une des plus difficiles à diriger.

FÉDÉRATION SPARTIATE

Avec la Ruche Humaine et les Dévots du Seigneur, la Fédération Spartiate est d'une des factions les plus dangereuses. En effet, celle-ci repose sur une organisation militaire. Toutefois, il est toujours possible de trouver un accord avec cette faction, ce qui n'est pas forcément le cas des deux autres précédemment citées. La Fédération Spartiate est une faction relativement simple à diriger puisqu'elle n'est affligée que de peu de malus, si l'on excepte le fait que les temps de construction seront plus longs à cause du problème en Industrie.

LES DÉVÔTS DU SEIGNEUR

On pourrait rapprocher Les Dévots du Seigneur de tout extrémiste et fanatique religieux. Ils ont une manière de penser du style «Tu ne tueras point!» et ils organisent des massacres dans les rangs de ceux qui ne pensent pas comme eux. Ou alors, ils prônent la tolérance en faisant interdire un peu tout ce qui ne leur plaît pas ! Donc, les Dévots du Seigneur vont rapidement se répandre à la surface de la planète et si vous êtes sur leur chemin, vous verrez que leur patience est des plus limitées. Cela se traduira rapidement par une guerre parce que vous n'aurez pas voulu leur donner ci ou ça ! En gros, discuter avec un fanatique, c'est un peu comme discuter avec un dictateur, si ce n'est que ce dernier est peut-être moins borné puisqu'il n'a pas d'œillères. Et comme tous les fanatiques religieux, les Dévots du Seigneur refusent les nouvelles technologies qui sont l'œuvre du Mal. Ils finissent toujours par y venir mais cela sous-entend tout de même une certaine période d'obscurantisme. Après avoir appris tout cela, on pourrait se dire que les Dévots du Seigneur ne doivent pas être dangereux puisqu'ils sont souvent en retard sur les recherches et qu'ils doivent être en conflit avec tout le monde. Eh bien non, justement, méfiez-vous ! Ils imposent une menace qui les rend très dangereux !

FORCE DE MAINTIEN DE LA PAIX

La faction Force de Maintien de la Paix ressemble assez à la structure de la plupart des pays démocratiques que l'on trouve sur Terre. De ce fait, il s'agit d'un groupe politique qui évitera les conflits tant que vous ne l'agacerez pas à outrance. Au pire, cette faction aura tendance à vouloir régler les problèmes à l'amiable par la suite. À condition, bien entendu, que vous n'ayez pas fait preuve d'une grande traîtrise jusque-là.

ASTUCE

Cette faction a un poids politique qui lui permet de doubler ces voix lors des votes concernant l'élection d'un gouverneur ou du dirigeant suprême. Construisez **Immortalité Clinique** et vous doublerez vos votes. Ce qui veut dire que pour les élections déjà citées, vous aurez quatre fois plus de voix. Mais ne nous arrêtons pas là et construisons **La Guilde des Empathiques** qui va vous donner encore des voix supplémentaires !

BIENVENUE SUR CHIRON

Le début d'une partie est souvent décisif. Vous démarrez avec une base, une unité d'éclaireurs et une **Caps Colonie**. Certaines factions démarrent avec un peu plus. Le placement de départ est aléatoire, vous pouvez vous retrouver n'importe où. Sur une île minuscule aride ou sur un grand continent fertile. Les bonus de ressources, les monolithes et les capsules de l'Unity sont aussi placés de manière aléatoire. Si vous avez de la chance, vous commencez avec le sourire au lèvres. Dans le cas contraire, la victoire sera bien plus dure à atteindre. Bien démarrer est donc important. Voici quelques conseils pour commencer une partie.

Une fois que vous êtes posé, il va falloir commencer à explorer et bâtir de nouvelles bases. Mais la première chose à faire est d'aller faire un tour sur l'écran du **Génie social**. On pourrait croire que cela ne sert à rien mais on va pourtant modifier l'allocation de vos ressources entre l'**Économie**, le **Psy** et les **Labos**. Pour le moment, laissez **Psy** à 0%. Il sera toujours temps de l'augmenter si vous êtes confronté à des émeutes de droïdes. Modifiez plutôt le pourcentage attribué aux laboratoires. On peut souvent ajuster le temps que vous allez mettre pour trouver la prochaine technologie. Étant donné que l'énergie n'est pas vraiment essentielle au début, il est préférable de trouver rapidement de nouvelles

technologies. En modifiant les valeurs, vous verrez que parfois, il est inutile de mettre 100 % puisque cela aura le même effet qu'un pourcentage inférieur. Ajustez au mieux pour diminuer le nombre de tours avant la prochaine percée tout en produisant tout de même un peu d'**Énergie**. Avec certaines factions comme la **Ruche Humaine**, cela ne servira à rien de toucher à ces paramètres au tout début.
Construisez des unités pour découvrir rapidement le plus de terrain possible. Pour cela, il est préférable d'avoir des unités rapides et donc de faire de la recherche dans le domaine «**EXPLORER**». Outre le fait d'avoir une bonne idée des environs et des meilleurs endroits où installer de nouvelles bases, et de connaître l'emplacement des autres factions, cela vous permettra de récupérer un grand nombre de capsules de l'Unity. Celles-ci peuvent occasionnellement provoquer des effets gênants (vers télépathes, floraison de fongus...) mais dans la plupart des cas, vous en tirerez profit. Grâce aux capsules, vous gagnerez des unités, de l'**Énergie**, des ressources à exploiter, des technologies gratuites... Autant dire que la récupération d'un maximum de capsules vous donnera un avantage certain sur vos adversaires. D'ailleurs, à ce moment-là du jeu, il n'y a pas de route et se déplacer est plutôt lent. Je vous conseille donc de suivre le parcours des fleuves et des rivières, vos déplacements seront alors plus rapides.
Il faut savoir que la défense de vos bases est très importante. Vous n'êtes pas à l'abri d'une faction rivale ou des formes de vie peuplant la planète. C'est pourquoi la première chose que l'on produit dans une base, c'est une unité de défense. Si en début de partie, on peut se permettre de ne laisser qu'une unité en défense dans les bases, il faudra rapidement toujours en laisser au moins deux pour celles qui se trouvent à vos frontières. D'ailleurs, si en début de partie, vous êtes proche de l'une des factions belliqueuses, je vous conseille fortement de mettre tout de suite deux unités dans les bases les plus proches. Mieux vaut être en avance plutôt qu'en retard en ce domaine !

Ensuite, il se pose un choix. Est-ce que l'on doit développer la base, créer de nouvelles unités ou bien construire une **Caps Colonie** pour créer une nouvelle base. Une question qui n'est pas aussi simple qu'il y paraît. Cela dépend essentiellement de votre situation. Au tout début du jeu, il est intéressant de créer des unités pour explorer les alentours. Il est préférable de savoir rapidement où l'on se trouve. Cela peut en effet changer votre façon de jouer. Si vous êtes sur une toute petite île, vous n'aurez pas grand-chose à craindre au début. D'un autre côté, il faudra rapidement sortir de l'île. Dans ce cas, canalisez vos recherches sur l'exploration jusqu'à la découverte de : **Doctrine Flexibilité**. Les aéroglisseurs de transport vous donneront alors accès à la mer. Bien entendu, ces préceptes ne sont pas simples à suivre avec certaines factions. Par exemple, si vous commencez sur une toute petite île avec les **Dévots du seigneur**, vous êtes très mal parti !

LES BASES

Les bases sont ce qu'il y a de plus important dans le jeu. Elles exploitent vos ressources et produisent vos unités. Il faut donc les développer de la meilleure manière qui soit. Tout d'abord, il faut leur trouver un terrain adéquat. Placez une base au milieu de cases de fongus serait une erreur. Sauf peut-être pour les **Filles de Gaïa** qui sont capables de tirer de la nourriture de ces emplacements. Et encore, même dans ce dernier cas, vous n'auriez toujours pas les ressources nécessaires au développement. Toutefois, plus tard dans le jeu, vous pourrez utiliser le fongus pour en tirer des ressources mais il faudra auparavant en apprendre un peu plus sur la planète.
Une bonne base doit produire des **Nutriments**, des **Minéraux** et de l'**Énergie**. Les **Nutriments** vont nourrir votre population et le surplus sera stocké pour augmenter le nombre d'habitants. Les **Minéraux** permettront la construction des améliorations, projets secrets et autres unités. Alors que l'**Énergie** en surplus sera stockée pour les divers achats que vous pourriez être amené à faire.
Une belle théorie car en pratique, l'emplacement idéal est difficile à trouver. Encore une fois, plus vous avez de données sur la topographie de la planète et plus il sera facile de trouver un bon emplacement.

Une base va tirer ses richesses des cases qui l'entourent. Elle a donc un certain périmètre. Lorsque vous construisez de nouvelles bases, évitez au maximum de faire se chevaucher les périmètres de vos bases. Plusieurs bases ne peuvent pas exploiter une même case de terrain. À la création d'une base, il n'y aurait pas de problème puisque vous n'auriez que peu d'ouvriers mais par la suite, la croissance démographique serait très certainement bloquée par le manque de production.

RESSOURCES PAR TERRAIN

Plus une case est verte et plus elle produira de **Nutriments**.
Plus une case est élevée et plus celle-ci pourra produire d'**Énergie**.
Plus une case est rocailleuse ou montagneuse et plus elle produira de **Minéraux**.
Une case en mer produit seulement un point de **Nutriment**.
Les cases de forêt produisent des **Nutriments**, de l'**Énergie** et des **Minéraux**. En mer, le varech est l'équivalent des forêts.
On peut aussi obtenir des bonus de production en **Nutriments**, **Énergie** et **Minéraux** sur certaines cases (géothermique, uranium...). Un bon emplacement pour une base contient au moins l'un de ces bonus.
Pour gagner un peu plus de **Minéraux**, construisez une **Route** à l'endroit où vous avez placé une **Mine** même si elle ne mène finalement nulle part. Vous obtiendrez ainsi un point de **Minéraux** supplémentaire par tour.

La population vivant à l'intérieur d'une base est la plupart du temps affectée en tant qu'ouvrier à la récupération des ressources d'une case. Plus vous avez d'ouvriers et plus vous pourrez tirer parti des cases qui se trouvent autour de votre base. L'ordinateur place vos ouvriers automatiquement pour qu'ils produisent des ressources. Il le fait plus ou moins bien. A priori, son choix est plutôt bon. Mais il arrive qu'il ne tire pas parti au maximum des ressources vraiment capitales. En fait, l'ordinateur va choisir l'optimisation pour tirer le maximum des trois ressources. Mais si vous avez plutôt besoin d'**Énergie**, de **Minéraux** ou de **Nutriments** au détriment des autres ressources, il est préférable de faire le placement vous-même. Je vous conseille donc de regarder régulièrement le placement des ouvriers dans les villes.

LA POPULATION

Les habitants des bases sont presque toujours des ouvriers. Rien ne vous empêche pourtant d'attribuer une autre tâche à certains d'entre eux. Cela peut améliorer votre **Économie**, vos **Labos** ou **Psy**. Vous pouvez donc améliorer la production d'Énergie, de points de recherche ou le contentement des habitants.

Docteur : +2 Psy.

Bibliothécaire : +3 Labos.

Technicien : +3 Économie.

Transcendant : +2 Économie, +2 Psy et +4 Labos.

Dès que vous le pourrez, construisez des **Réservoirs de recyclage** et des **Formeuses** pour chacune de vos bases. Dans la mesure du possible, on fabrique une **Formeuse** pour chaque base. Bien entendu, si vous avez une **Formeuse** qui a déjà fini son travail près d'une base (ce qui est rare), amenez-la vers une autre. Cela vous évitera d'en produire une nouvelle. Après la **Formeuse**, la création de **Réservoirs de recyclage** va augmenter encore vos ressources. Plus vous avez de ressources, plus vous vous développez, etc. Il peut arriver que vous n'ayez pas encore **Écologie Centauri** au début du jeu. En ce cas, construisez autre chose en attendant (au hasard, des **Réservoirs de recyclage**). Et si vous ne pouvez pas non plus produire de **Réservoirs de recyclage**, concentrez-vous sur les unités pour explorer la surface de la planète.

LES FORMEUSES

Ces unités ont la particularité de pouvoir modifier le terrain. Grâce à cela, vous allez améliorer chacune des cases qui se trouvent autour d'une base pour en tirer le maximum de ressources.
Les forêts ont un grand impact sur les environs d'une base. Elles ne sont pas fixes et peuvent se développer jusqu'à recouvrir petit à petit les territoires alentours.
Essayez aussi de développer un réseau routier pour relier vos bases. Cela présente plusieurs avantages et un inconvénient. D'un certain côté, vous obtiendrez des bonus et vous pourrez vous déplacer plus rapidement entre les bases en cas d'attaque ennemie. Mais de l'autre, le problème avec une route, c'est que tout le monde peut l'utiliser. En gros, si un ennemi fonce sur l'une de vos bases, il pourra se servir de votre réseau routier pour continuer sa percée.
Les Formeuses peuvent élever ou abaisser un terrain. Ce peut être gênant pour vos ennemis comme vous pouvez en tirer parti.
Plus le terrain est élevé et plus l'on obtient d'énergie. En ce cas, il est préférable d'élever le terrain si vous voulez produire de l'énergie. Mais vous pouvez aussi éliminer l'installation côtière d'un ennemi en en abaissant le terrain.

Dès que vous aurez la technologie permettant de le faire, faites une **Crèche pour enfants**. Celles-ci permettent d'améliorer la **Croissance** et l'**Efficacité** de la base.
Pour finir, produisez une **Caps Colonie** qui vous permettra de créer une toute nouvelle base. Et ainsi de suite...

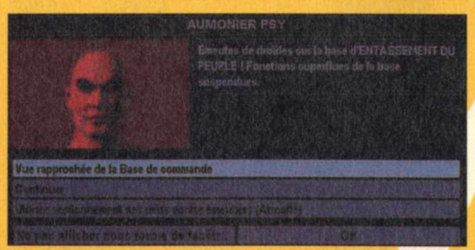
CYCLE DE CONSTRUCTION

Je ne prétends pas donner le cycle universel. Mais celui-ci est plutôt bon dans l'hypothèse où votre base ne se trouve pas plongée dans une situation militaire précaire :
Unité de défense.
Formeuse.
Réservoirs de recyclage.
Caps Colonie
Crèche pour enfants.
Il se peut que certains de ces éléments ne soient pas disponibles ou que votre base ne soit qu'à **1** interdisant la construction d'une **Caps Colonie**. Dans ce cas, passez à la suite pour y revenir plus tard. Bien souvent, une seconde **Formeuse** peut s'avérer très utile pour développer rapidement votre base. Tout comme la production d'une unité de reconnaissance en début de partie. Construisez-la juste après celle qui restera en défense.

Une fois que vous avez suivi ce cycle, vous pouvez améliorer vos bases en fonction de vos besoins. Si vous êtes en guerre, produisez des unités ainsi que des constructions de défense ou qui pourraient faire tourner les combats à votre avantage. Dans le cas où vous n'êtes pas en guerre, produisez des unités de reconnaissance pour découvrir ce qui vous entoure et bien entendu des améliorations qui pourraient vous aider. La technologie étant importante, n'hésitez pas à produire des **Nœuds de réseau**. Alors que les forêts peuvent vous apporter pas mal de ressources, n'hésitez surtout pas à installer des **Fermes arboricoles** ou des **Forêts hybrides** à l'intérieur de vos bases. Vous augmenterez l'effet des forêts aux alentours.
Et bien entendu, produisez régulièrement des **Caps Colonie** pour continuer à coloniser la surface de Chiron.

ÉMEUTES DE DROÏDES

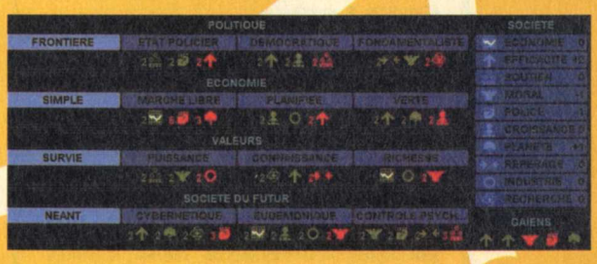
Les émeutes de droïdes sont un événement très gênant. Elles expriment le mécontentement des habitants d'une base. Cela paralyse la base en ne maintenant que ses fonctions vitales concernant l'entretien de la population et des améliorations. Parfois, des améliorations sont détruites durant les émeutes. Il faut donc trouver rapidement une solution à ce problème !

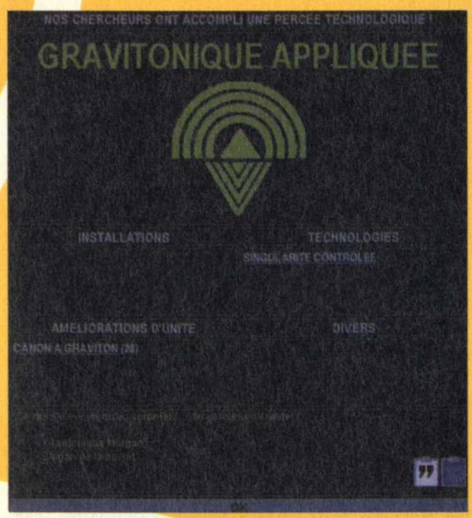


Vous pouvez prévenir les émeutes en construisant des **Aires de jeu**, des **Théâtres holographiques** ou toutes sortes d'améliorations qui éliminent les droïdes. Certains Projets secrets (**Le Monde Virtuel**...) peuvent aussi avoir des effets apaisant sur la population.
L'autre solution est d'affecter certains de vos ouvriers à une tâche différente. Les transformer en **Docteur**... Ou alors changer, sur l'écran du **Génie social,** le pourcentage d'allocation en **Psy**. En l'augmentant, vous allouez des ressources pour contenter les populations de toutes vos bases. On préférera tout de même, dans la mesure du possible, commencer par les autres solutions...
Finalement, et si vous êtes pris de court, vous pouvez utiliser le **Gaz innervant** ou autre atrocité. On vous imposera alors des sanctions. En début de partie, c'est peu gênant mais je vous déconseille tout de même de l'utiliser par la suite.
Dans certains cas, on peut éviter le mécontentement grâce à des unités placées à l'intérieur des bases. Il n'est pas rare de provoquer une émeute en déplaçant une unité d'une base vers l'extérieur car justement, celle-ci participait à l'équilibre social.
Lorsque vous aurez un grand nombre de bases, il vous sera difficile de les gérer et cela augmentera le nombre de droïdes dans chacune d'elles. Normalement, cela arrive lorsque vous dépassez les 26 bases.

GÉNIE SOCIAL

Sur l'écran de **Génie social**, vous allez choisir les options qui indiqueront la politique économique et sociale que vous mettrez en œuvre. Tout ces choix influent sur la plupart des paramètres du jeu (**Efficacité**, **Moral**, etc.). Chacune des factions a un choix de **Génie social** qui lui est interdit car il serait en contradiction avec sa ligne de conduite. C'est grâce au **Génie social** que vous allez pouvoir supprimer les malus d'une faction ou améliorer encore ses points forts. En fait, modifier la politique est importante pour vous permettre d'ajuster vos performances dans un domaine donné à un moment donné. Ainsi, en temps de guerre, il est préférable que vos troupes aient un **Moral** très élevé puisque celui-ci influe sur les batailles. Si vous voulez que votre population augmente plus rapidement, en ce cas, on va essayer d'améliorer la **Croissance**. Etc.





LA RECHERCHE

Les avancées technologiques vous donnent des unités plus efficaces, des améliorations pour vos bases, la possibilité d'accéder à d'autres technologies, etc. Sans recherche, vous resterez à l'âge de pierre si je puis dire. La recherche scientifique ne se fait pas en choisissant ce que vous voulez. Non, vous donnez une ligne directrice pour la recherche. Vous avez quatre choix possibles. Vous pouvez choisir un seul domaine, plusieurs ou même tous. Il faut tout de même préciser que plus vous choisissez de domaines en même temps et plus vous risquez d'attendre longtemps avant d'obtenir la technologie dont vous avez besoin. Il est donc préférable de choisir un ou deux domaines seulement selon votre but.

Pour bien commencer le jeu, il est préférable de récupérer très rapidement **Écologie Centauri**, **Biogénétique**, **Base Industrielle**, **Économie Industrielle**, **Physique Appliquée** et **Chimie Grande Puissance**. Surtout les trois premières qui donneront un bel élan au développement de vos bases.

Découvrir très rapidement **Les Secrets du Cerveau Humain** peut aussi être intéressant. En effet, la première faction qui trouve cette technologie se voit récompensée par une technologie gratuite. Pour obtenir un tel résultat, il est préférable de se canaliser totalement sur le domaine **Découvrir**. A priori, l'**Université de la planète** est bien placée pour y parvenir alors que les **Dévots du seigneur** n'ont absolument aucune chance.

ATTENTION

Il est possible de désactiver la recherche en aveugle ce qui vous permet de choisir la prochaine technologie tout comme c'était le cas dans CIVILIZATION. ALPHA CENTAURI oblige à jouer avec la recherche en aveugle en choisissant des priorités ce qui rend le jeu moins facile. Désactiver ce mode de recherche pourrait être comparé à de la triche. Toutefois, rien ne vous en empêche.

CHOIX SOCIAUX

Voici les meilleurs choix sociaux pour améliorer au maximum certains domaines pour chacune des factions. Il s'agit à chaque fois d'améliorer les points forts et points faibles.

LES FILLES DE GAIA
Moral : «Fondamentaliste», «Puissance» et «Contrôle Psychique».
Police : «État Policier» et «Contrôle Psychique».
Efficacité : «Démocratique», «Verte Connaissance» et «Cybernétique».
Planète : «Verte», «Connaissance» et «Cybernétique».

RUCHE HUMAINE
Économie : «Marché libre», «Richesse» et «Eudémonique».
Croissance : «Planifiée» et «Eudémonique».
Industrie : «Planifiée», «Richesse» et «Eudémonique».

UNIVERSITÉ DE LA PLANÈTE
Repérage : «Contrôle Psychique».
Recherche : «Connaissance» et «Cybernétique».

INDUSTRIES MORGAN
Soutien : «État Policier» et «Puissance».
Économie : «Marché libre», «Richesse» et «Eudémonique

FÉDÉRATION SPARTIATE
Industrie : «Planifiée» et «Eudémonique».
Moral : «Fondamentaliste», «Puissance» et «Contrôle Psychique».
Police : «État Policier» et «Contrôle Psychique».

LES DÉVOTS DU SEIGNEUR
Planète : «Verte» et «Cybernétique».
Recherche : «Cybernétique».
Soutien : «État Policier» et «Puissance».
Repérage : «Fondamentaliste» et «Contrôle Psychique».

FORCE DE MAINTIEN DE LA PAIX
Efficacité : «Démocratique», «Verte», «Connaissance» et «Cybernétique».

DOMAINES DE RECHERCHE

En choisissant un domaine de recherche, vous allez trouver certaines technologies. Voici toutes les technologies classées selon le domaine de recherche. Si au début, vous trouverez les technologies plus ou moins dans l'ordre donné selon la liste, cela se compliquera rapidement puisqu'il vous faudra alors des technologies préalables provenant d'autres domaines.

EXPLORER
Écologie Centauri - Doctrine Mobilité
Doctrine Flexibilité - Calcul Éthique
Empathie Centauri - Intégrité Intellectuelle.
Doctrine Initiative - Combust. Fossiles Synth. - Génie Écologique.
Doctrine : Puissance Aérienne. - Méditation Centauri.
Génétique Centauri.
Homo Superior. - Nano-métallurgie - Psy Centauri.
La Volonté de Pouvoir.
Économétrie Sensible.
Eudémonisme
Théorie du Graviton.
Gravitonique Appliquée.
Seuil de Transcendance.

DÉCOUVRIR
Biogénétique. - Réseaux d'information.
Logiciel Polymorphique. - Réseaux Planétaires.-
Secrets du Cerveau Humain.
Ordinateurs Optiques. - Théorie Subatomique Av.
Algorithmes Pré-Sensibles
Relativité Appliquée.
Énergie de Fusion. - Vol Spatial Orbital.
Vol Spatial Avancé.
Secrets de la Création.- Sensibilité Numérique. - Surfaces Sans Friction.
Énergie Quantique.- Machines Intelligentes.
Mécanique Singulière. - Secrets d'Alpha Centauri.
Pensée Transcendante.

BÂTIR
Base Industrielle. - Psychologie Sociale.
Économie Industrielle.
Automatisation Indus. - Raccordement Génétique.
Alliages d'Acier-Soie. - Cyberéthique.
Bio-Ingénierie. - Économie d'Environnement.
Aimants Unipolaires.- Économie Planètaire.
Biomachinerie. - Génie Écologique.- Mécanique des Probabilités.
Nano-Miniaturisation
Nano-Robotique Indust.
Mat. de Supertraction.
Machinerie Quantique. - Modification de la Matière.
Transmission de Matière.
Mécanique Temporelle.

CONQUÉRIR
Physique Appliquée
Chimie Grande Puissance. - Doctrine Loyauté. - Math. Non Linéaires.
Algorithmes Militaires Av. - Greffe Neuronale. - Supraconducteur.
Théorie des Supercordes.
Génie Rétroviral. - Interface Esprit/Machine. - Mécanique Photon/Ondes.
Superlubrifiant Organique. - Théorie des Champs Unif.
Compression de Matière.
Singularité Contrôlée.

RELATIONS DIPLOMATIQUES

Les relations diplomatiques avec les autres factions représentent une part importante du jeu. On peut contacter les dirigeants pour leur proposer diverses choses, voire les menacer. En jouant habilement, on peut acquérir de l'énergie, des technologies ou faire en sorte d'être tranquille pendant un bon moment.

Avant de pouvoir contacter une autre faction, il faut obtenir sa fréquence. On l'obtient après avoir pris contact une première fois avec une unité adverse ou en s'approchant d'une base. Mais il se peut aussi qu'en contactant l'un des dirigeants, celui-ci vous propose la fréquence d'un autre dirigeant. Cela vous permettra alors de le contacter et ce, même si vous n'avez aucune idée de l'endroit où il se trouve. Au début de la partie, les factions adverses sont généralement moins agressives et plus enclines à signer des traités ou à vous ignorer. Dans un tel climat, n'hésitez donc pas à éliminer un adversaire qui se trouverait sur votre chemin ! Surtout si celui-ci se trouve très proche de vous. Une fois éliminé, les années vont passer et les factions restantes oublieront ce geste.

Il est préférable en général de ne pas avoir l'image d'un traître pour continuer à garder des relations diplomatiques avec les autres factions. Si vous abusez trop de la force et d'actions mauvaises (atrocités, destructeur de planète...), vous allez voir les autres factions ignorer vos communications. D'ailleurs, l'utilisation d'un Destructeur de planète vous fait perdre tous vos alliés et tout le monde va mener une vendetta contre vous. Ce peut être relativement long.

Si vous voyez que vos unités ne font pas le poids contre un ennemi, essayez de faire la paix avec lui. Cela sous-entend que vous devrez sûrement lui offrir de l'énergie ou des technologies voire les deux. Il est parfois préférable de faire des sacrifices plutôt que de mourir vainement.

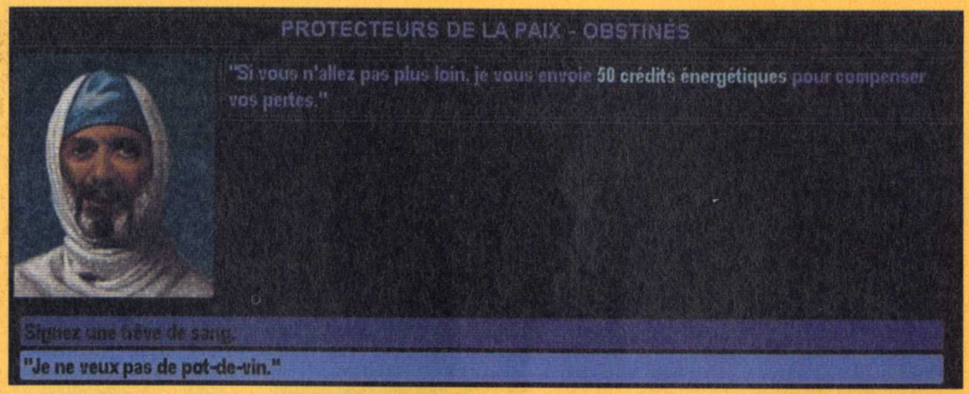
L'échange de recherches est bien souvent une bonne chose. Un peu moins en ce qui concerne les technologies qui ont des applications militaires. Dans ce cas, il est préférable de ne pas donner l'épée qui risque de vous transpercer. Pour les technologies militaires, échangez-les seulement si vous avez déjà construit assez d'unités de ce type. Ces unités étant déjà en service dans votre camp, c'est en quelque sorte un retard que vous donnez à votre adversaire. Bien sûr, il pourra produire ces nouvelles unités mais le temps qu'il les produise, vous serez sûrement en train de produire beaucoup plus ou alors dans un niveau plus élaboré. Dans le domaine militaire, il vaut mieux avoir de l'avance et ne pas la donner à vos adversaires !

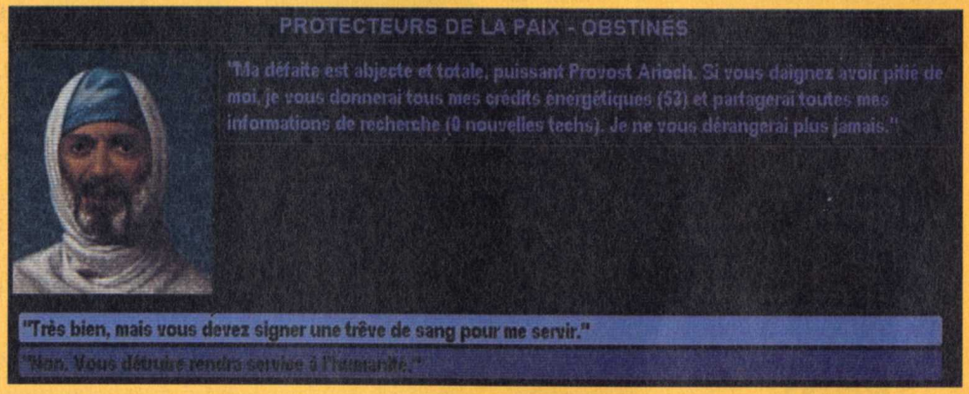
Essayez d'accepter les demandes de crédits. Pas pour les remboursements mais plutôt pour faire plaisir à l'autre faction. Cela vous permettra sûrement ensuite de faciliter les échanges divers ou autres aides que vous pourriez demander. Bien sûr, si vos réserves d'énergie sont trop importantes pour vos projets personnels à ce moment-là, il est préférable de décliner une telle offre.

Être dans les bonnes grâces de l'Université de la planète (si vous ne jouez pas cette faction, bien sûr!) apporte quelques cadeaux. En demandant des technologies, il arrive qu'ils vous les offrent purement et simplement. Mais, comme je l'ai dit, il vaut mieux être en très bons termes avec eux !

N'hésitez pas à graisser la patte de vos alliés pour qu'ils votent pour vous ensuite. Il s'agit là d'un excellent moyen pour devenir le Gouverneur de la planète. Ce dernier ayant un rôle non négligeable sur les prochains votes mais cela vous donnera en prime quelques bonus sur le commerce.

Contactez régulièrement les factions avec lesquelles vous avez signé un pacte, elles vous transmettront leurs données cartographiques. D'ailleurs, n'achetez jamais de données cartographiques à une faction avec laquelle vous avez un pacte car elle vous les donnera juste après !





Lorsqu'un dirigeant d'une autre faction vous propose une trêve de sang, c'est qu'il est aux abois. Profitez de la situation. Refusez sa première proposition. Elle sera très souvent suivie d'une autre où il vous proposera de l'Énergie.

Il est possible de refuser une nouvelle fois pour obtenir une nouvelle proposition encore plus avantageuse mais il y a un risque. D'un côté, on peut obtenir la totalité de l'Énergie de la faction ainsi que toutes les technologies que vous ne connaissiez pas déjà. De l'autre, s'il vous proposait déjà le maximum, vous perdrez l'opportunité de cette trêve de sang qui transforme souvent une faction en véritable vache à lait au profit du plus fort. Mais faites attention, car ceux qui vous mangent dans la main peuvent ensuite se rebeller. Contrôlez donc leur expansion et régulièrement, demandez à récupérer leurs recherches, cartes ou même de l'énergie. Cela aura pour effet de les garder dans une sorte d'asservissement puisqu'ils perdront au fur et à mesure les maigres avantages qu'ils auraient pu gagner entre-temps.

LES MONOLITHES

Les monolithes sont des points stratégiques intéressants. Ils produisent deux points de nutriments, de minéraux et d'énergie ! Ce qui les rend encore plus puissants, c'est le fait qu'une unité voit son niveau de moral augmenter à leur contact. Néanmoins, cela ne fonctionne qu'une seule fois pour chaque unité. Par contre, une unité pourra être entièrement réparée en passant un tour à l'endroit où se trouve un monolithe. De ce fait, les monolithes deviennent des points stratégiques à plus d'un titre.

On peut trouver un grand avantage à construire une base près d'un monolithe. Déjà celui-ci produira un grand nombre de ressources. Mais ne pensez pas que seul un monolithe assurera les fonds nécessaires au développement de l'une de vos bases. Il faut tout de même que vous soyez dans un endroit relativement adéquat.

Les monolithes sont aussi très importants pour les combats. Si le monolithe est près de l'une de vos bases, je ne saurais que trop vous conseiller d'y poster une unité de défense. Celle-ci fera office d'avant-garde qui sera en plus réparée automatiquement à chaque tour dans le cas où elle survivrait à l'attaque. Justement, les monolithes vont aussi vous servir pour les attaques. Ou comme hôpital de campagne lors de conflits. Essayez de prendre le contrôle des monolithes qui se trouvent à l'intérieur des frontières de votre ennemi. Surtout ceux qui sont proches des villes. Vous pourrez alors faire des attaques et rapidement réparer pour y retourner.

Je vous ai déjà dit que les monolithes permettent à une unité d'augmenter une seule fois son niveau de moral. Généralement, le niveau d'une unité augmente après un combat. On gagne ainsi un niveau très souvent après le premier combat. Dans ce cas, pourquoi utiliser un monolithe pour augmenter le premier niveau ? Attendez plutôt que votre unité ait déjà gagné un ou deux niveaux pour l'améliorer grâce au monolithe. La chose pose tout de même un problème. Est-ce que l'on doit prendre le risque de perdre une unité dans un combat alors qu'on aurait déjà pu lui faire gagner un niveau ? Disons que le problème se traite au cas par cas.

Récapitulons... J'ai une base et un monolithe qui fait augmenter d'un niveau de moral mes unités. Hum ? Il faut définitivement construire un **Centre de commandement** sur cette base. Celui-ci va donner automatiquement deux niveaux à chacune des unités produites dans cette base. Un petit tour du côté du monolithe et vous obtenez une unité qui en veut !

LES PROJETS SECRETS

Un Projet secret ne peut être construit qu'une seule fois sur toute la planète. Les avantages sont alors donnés à la faction qui contrôle la base où se trouve le Projet secret. Cela veut dire que même si vous ne l'avez pas construit, il est possible de prendre le contrôle d'une base et de cette manière, tirer profit des avantages du Projet secret qui se trouve là.

La plupart des Projets secrets apportent des avantages considérables. Certains étant plus intéressants que d'autres et qui plus est, cela peut dépendre des factions. Néanmoins, la construction d'un Projet secret inintéressant pour vous peut empêcher qu'un adversaire puisse en tirer parti de manière plus avantageuse si vous le construisez. Ainsi, il est intéressant de construire la plupart des Projets secrets. Hélas, ils demandent beaucoup de temps et seules les bases bien développées seront à même de mener à terme de telles entreprises de manière satisfaisante (entendre par là dans des délais raisonnables). Il est donc souvent préférable de choisir ceux qui vous donneront un avantage lorsque vous avez le choix.

Une fois que vous avez un grand nombre de bases et que celles qui se trouvent au centre de votre territoire sont bien développées, vous pouvez envisager un principe qui permet de rapidement construire des Projets secrets pour prendre de court les factions adverses. Normalement, on assigne une construction de Projet secret différente à chacune des bases. Mais lorsqu'il ne reste plus qu'un seul Projet secret, on peut se demander ce que l'on peut construire avec les bases restantes en attendant une nouvelle technologie qui apporterait la solution. Si on produit autre chose en attendant, on perd du temps sur la construction d'un Projet secret inconnu pour le moment. D'un autre côté, il n'est pas possible de construire quelque chose d'inconnu ! Eh bien, si ! Pour cela, on affecte la construction d'un même Projet secret à plusieurs bases. Chacune va produire des **Minéraux** et les engager dans la construction. Surtout, désactivez le Gouverneur de votre base en ne choisissant aucune option de gestion de la base (ni **Bâtir**, ni **Découvrir**, **Explorer** ou **Conquérir**). Une fois que l'une des bases aura terminé le Projet secret, les autres continueront de construire le même et continueront d'accumuler à chaque tour les points de construction. De ce fait, ne changez surtout pas le type de construction et attendez qu'un nouveau Projet Secret fasse son apparition pour changer la production de vos bases qui pour le moment produisent dans le vide. Et ainsi de suite. De cette manière, il y a fort à parier que vous prendrez de court tous vos adversaires dans ce domaine. Cela fonctionne très bien avec l'**Université de la planète** puisqu'ils sont souvent aussi en avance dans le domaine de la recherche. Ils trouvent donc rapidement les nouvelles technologies qui les mènent vers les plans des Projets secrets.

Certains projets secrets donnent automatiquement une amélioration dans chacune de vos bases. Par exemple, la **Force de défense des citoyens** qui donne automatiquement un **Périmètre de défense**. Dès que vous avez construit l'un de ces projets secrets, faites le tour de vos bases pour détruire l'amélioration que vous avez à présent en double. Il est bête d'entretenir quelque chose alors qu'on en bénéficie gratuitement.

Voici la liste des projets secrets qui vous donnent une amélioration dans chaque base.

Centre de Contr. Maritime - **Base navale**.
Force de défense des citoyens - **Périmètre de défense**
Nœud de commande - **Centre de commandement**
Usine de cyborgs - **Centre de progrès génétique**

Dans le cas de la Ruche Humaine, ce n'est même pas la peine de perdre votre temps à construire la **Force de défense des citoyens** puisque toutes vos bases bénéficient dès le début d'un **Périmètre de défense**.

LES UNITÉS

Dans ce jeu, vous pouvez créer vous-même vos unités. En fait, selon les technologies que vous avez découvertes, vous accédez à des éléments qui permettent de modifier le design des unités.

Le nombre de design d'unités est limité. C'est assez gênant car on développe très rapidement de nouvelles unités. On peut effacer un design d'unité mais ce faisant, on élimine toutes les unités de ce design actuellement en service. Faites donc très attention à cela.

N'oubliez pas de mettre à jour vos unités (touches «**CTRL**» et «**U**»). On pense à le faire pour les unités que l'on déplace et on oublie fréquemment toutes celles qui sont en train de tenir des positions, ce qui veut dire quasiment toutes celles qui défendent les bases. Une fois que toutes les unités d'un ancien design se sont vues moderniser, supprimer son design.

Lors de la construction d'un design d'unité, gardez à l'esprit que l'arme offensive n'est pas le plus important. Un colosse aux pieds d'argile ne fera pas long feu. Il est donc préférable d'avoir un armement moins puissant couplé à une armure puissante. Bien entendu, on ne parle pas d'artillerie mais de troupes qui sont censées combattre au contact. De plus, si vous faites un design composé d'un armement, d'une armure et de tous les éléments qui composent l'unité au maximum, vous allez avoir une unité qui coûtera très cher. Autant qu'elle ne soit pas détruite après un seul combat !

Essayez de produire des unités qui soient juste au-dessus de celles de vos ennemis. En effet, si vous produisez des unités beaucoup plus puissantes, elles seront aussi certainement beaucoup plus longues à produire, coûteront plus cher et vous en aurez beaucoup moins ! En dosant bien la puissance nécessaire, vous produirez plus rapidement et pour moins cher des unités qui pourront écraser celles de votre adversaire.

LA GUERRE

Dans ALPHA CENTAURI, on ne peut éviter la guerre. Il est a priori impossible de gagner sans devoir guerroyer. Que ce soit pour vous défendre ou éliminer ceux qui se trouvent sur votre chemin, vous serez donc amené à produire des unités militaires pour les mener au combat.
Plus vous obtiendrez d'unités sophistiquées et plus vos actions militaires devront être menées d'une manière intelligente pour un maximum d'efficacité. Au tout début, les combats se limiteront à se taper dessus de manière relativement basique.

LES COMBATS

Les combats se résolvent de manière relativement simple. Le jeu compare la **Force** des deux unités en présence. On y ajoute les divers modificateurs dus aux terrains ou aux habiletés des unités (moral ou bonus spéciaux). Ensuite, d'une manière aléatoire, les tirs sont résolus. Plus la force de l'une des deux unités est élevée et plus il y a de chances qu'elle fasse des dégâts sur l'autre. Les points de **Puissance** sont en quelque sorte les points de vie d'une unité. Lorsqu'ils tombent à zéro, l'unité est détruite !

Par la suite, l'arrivée de l'artillerie commencera à voir se développer le pilonnage des bases avant l'envoi de troupes conventionnelles. Puis ce sera le tour des attaques aériennes avec bombardements. Et pour finir, l'envoi de troupes aéroportées (largage). Ainsi, il arrivera un moment où si vous combinez les attaques à distance grâce à l'artillerie aux bombardements aériens, vous perdrez beaucoup moins d'unités dans un combat au corps à corps suicidaire.
Le but étant premièrement d'affaiblir au maximum les unités se trouvant dans une base. L'artillerie ne peut d'ailleurs qu'affaiblir les unités et ne jamais les détruire. Faites donc des tirs à longue portée. Ensuite, envoyez les unités aériennes. Et pour finir, larguez des troupes sur une base totalement affaiblie voire vidée de toute résistance !
Le largage de troupes est une grande avancée. Auparavant, il fallait mener les troupes jusqu'à leur objectif délaissant bien souvent derrière une base peu défendue. Grâce aux unités que l'on peut larguer, défendez une base à portée de celle que vous attaquez. Une fois que la base est totalement défendue, il n'y a plus qu'à larguer l'unité dessus. Elle passe donc d'une base à l'autre. De plus, pendant que vous êtes en train d'affaiblir une base, vous gardez des troupes dans les vôtres, histoire d'éviter une éventuelle contre-attaque de l'ennemi. En utilisant la dernière base conquise comme tête de pont, on peut passer à la suivante et ainsi de suite !
Utilisez les bases aériennes pour effectuer des raids de longue portée. La plupart du temps, les unités aériennes sont obligées de retourner à une base tous les deux tours pour se ravitailler. Grâce aux bases aériennes, vous allez pouvoir éviter ces retours. Bon, c'est un peu la même chose

BASE DÉFENDUE/NON DÉFENDUE

On peut voir si une base est défendue par une unité ou non. Simplement en regardant le petit carré qui indique le niveau de population. Si le carré est rempli par la couleur de la faction qui détient la base, alors une ou plusieurs unités se trouvent à l'intérieur. Si le carré contient seulement le chiffre sur un fond transparent, la base ne contient pas d'unité ! Dans ce dernier cas, on peut prendre la base très facilement, sans rencontrer aucune résistance !

Base défendue

Non défendue

puisque vous allez retourner à la base aérienne. La différence, c'est qu'ainsi, vous allez pouvoir augmenter la portée d'attaque des unités volantes. Un bon placement pour vos bases aériennes se trouve à proximité de la frontière qui vous sépare de votre ennemi.
Les hélicoptères sont des unités très puissantes. Ils demandent à être ravitaillés comme les autres unités aériennes mais ils ont un avantage. Ils peuvent attaquer plusieurs fois de suite ! Ils sont donc d'extraordinaires outils pour l'assaut contre des bases ou l'élimination des unités isolées.
Le fongus peut être utilisé à votre avantage. Celui-ci vous pénalise lors de vos déplacements mais il vous donne un bonus défensif contre les attaques au sol. Sauf si les unités qui vous attaquent ne sont pas humaines (vers télépathes...).
Les champs de détecteurs ne servent pas seulement à vous avertir de la présence d'unités ennemies à proximité. En fait, puisqu'ils vous renseignent sur les unités ennemies, cela vous donne justement un bonus défensif pour toutes les unités qui se trouvent dans un rayon de deux cases autour de lui.
On pourrait être tenté d'utiliser les **Destructeurs de planète**. De gros missiles extrêmement puissants. Mais sachez que si vous le faites, tout le monde vous tournera le dos. De plus, cela revient à annihiler des portions de terre avec tout ce qui se trouve dessus ! Il est bien préférable de prendre le contrôle des bases ainsi que des ressources de vos ennemis plutôt que d'éradiquer à tout jamais ce qui pourrait vous servir !

LA GUERRE PSYCHIQUE

Alors que la guerre traditionnelle se fait de manière physique, on parle plutôt ici de terrasser ses adversaires grâce au pouvoir de l'esprit. La chose est assez perturbante. Il n'est pas rare de voir disparaître une unité normalement puissante au profit d'une unité qui l'attaque de manière psychique.
En début de partie, vous êtes souvent confronté aux vers télépathes qui utilisent justement des attaques psychiques. Évitez d'ailleurs de les affronter sur leur terrain de prédilection qu'est le fongus.
Dans ce type de combat, il est préférable d'attaquer plutôt que de se défendre. Tout du moins, la chose est vraie sur la terre ferme. Dès que l'on est en mer, l'attaque et la défense n'ont pas vraiment de modificateur.

LA VICTOIRE

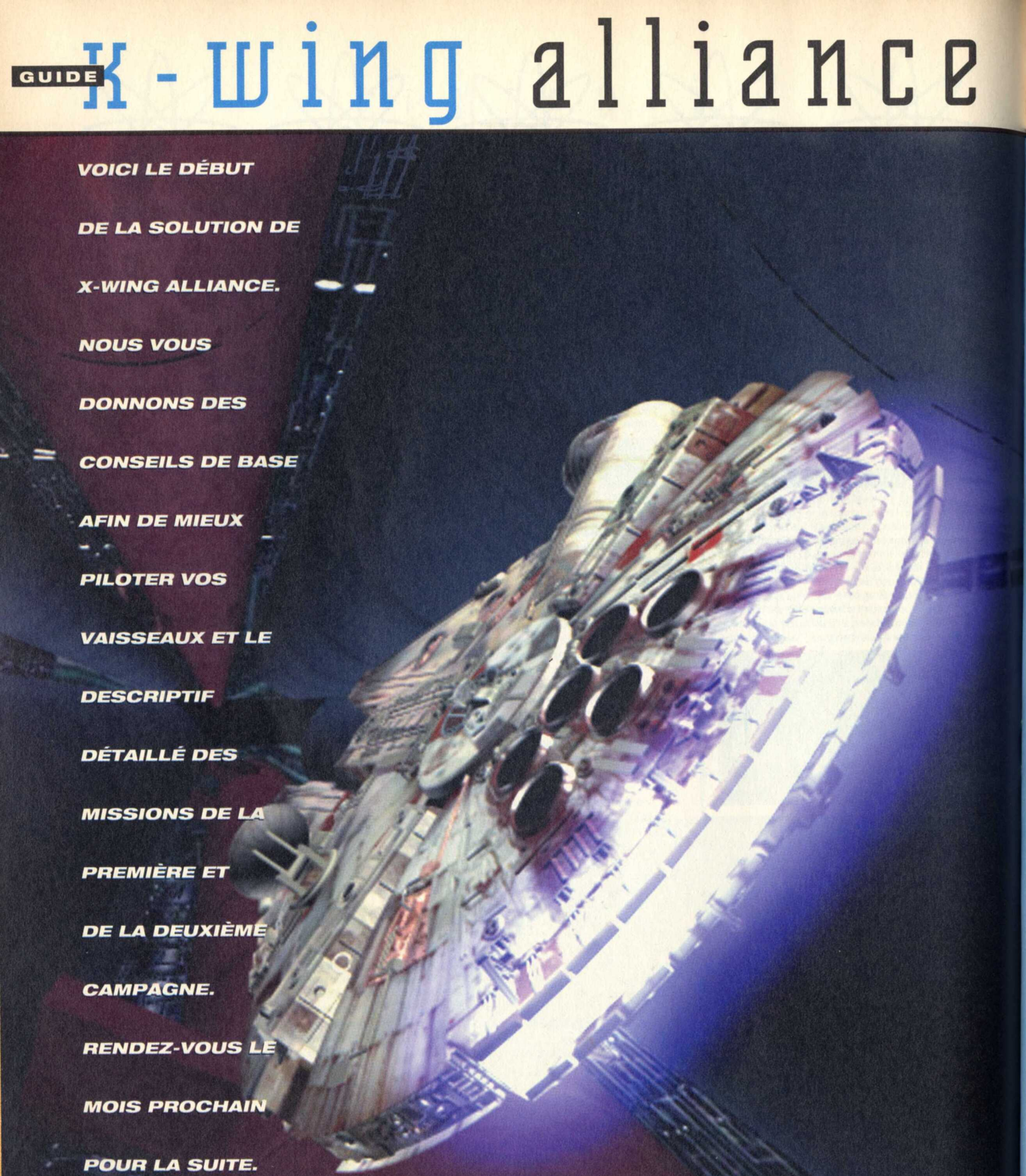
Il y a plusieurs moyens d'arriver à la victoire dans ALPHA CENTAURI.
La manière forte vous demande d'éliminer totalement vos ennemis et de ne garder que des factions qui ont plaidé allégeance auprès de vous. C'est probablement la façon la plus simple de gagner mais aussi d'une certaine façon, celle qui demande le moins d'intelligence. Vous verrez tout de même rapidement qu'un assaut brutal n'est pas forcément la meilleure manière d'aborder toutes les situations. Il est souvent préférable de se préparer et d'attaquer au bon moment plutôt que de le faire de manière inconsciente.
Arriver à la transcendance et amener votre faction à passer le cap d'une nouvelle évolution pour l'humanité se base essentiellement sur la recherche. Ne vous y trompez pas, si vous gérez mal vos bases et si vous vous laissez écraser, vous n'y arriverez jamais. Il faudra donc conquérir du terrain pour établir de nouvelles bases qui vous donneront les moyens de la recherche ! Pour y arriver, il faut au préalable découvrir **La Voix de la Planète** pour ensuite construire **L'Ascension vers la Transcendance**. L'**Université de la Planète** est plutôt avantagée par rapport aux autres factions pour cette victoire.
Accaparer le marché mondial de l'énergie est une victoire économique. Il faut tout de même avoir emmagasiné énormément d'**Énergie** pour y arriver. Car il faut avoir autant de points d'Énergie nécessaires au contrôle psychique de toutes les bases adverses. Si vous pouvez le faire, il faudra tout de même tenir quelques tours sans que votre quartier général ne soit pris par une autre faction. Les **Industries Morgan** sont bien évidemment avantagées. Précisons qu'amasser autant d'Énergie est relativement difficile surtout lorsque l'on doit résister aux assauts militaires des factions adverses. Cela reste possible avec une bonne gestion de vos ressources et fixant le **Génie social** à **Démocratique**, **Marché Libre**, **Richesse** et **Eudémonique**. Bien entendu, de cette manière, vous ne pourrez que vous terrer dans vos bases.
La quatrième victoire, se faire élire **Dirigeant suprême**, est très certainement l'une des conditions de victoire les plus difficiles. En effet, il faudra avoir la majorité lors du vote. Et fatalement, la plupart des autres factions ne voteront pas pour vous. Ceux qui voteront en votre faveur seront vraiment des alliés de longue date qui pensent que vous partagez un même idéal.
Autant dire que vous n'obtiendrez jamais le support des **Dévots du Seigneur**, de la **Ruche Humaine** ou de la **Fédération Spartiate**. Dans ce cas, il est préférable d'affaiblir les autres factions qui ne vous sont pas favorables. Mais aussi d'obtenir des voix supplémentaires avec les deux Projets Secrets que sont **Immortalité Clinique** et **La Guilde des Empathiques**. Bien entendu, les **Forces de Maintien de la Paix** sont avantagées par rapport aux autres puisque de base, ils doublent leurs voix sur les votes d'élection du **Gouverneur de la planète** et du **Dirigeant Suprême**.

Arioch (ariochld@aol.com)

GUIDE

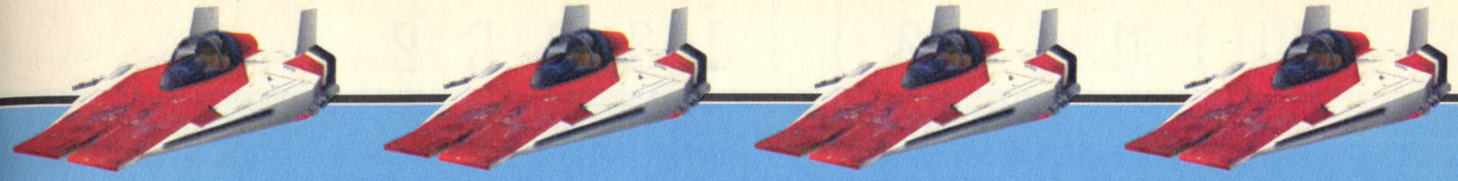
X-wing alliance

VOICI LE DÉBUT DE LA SOLUTION DE X-WING ALLIANCE. NOUS VOUS DONNONS DES CONSEILS DE BASE AFIN DE MIEUX PILOTER VOS VAISSEAUX ET LE DESCRIPTIF DÉTAILLÉ DES MISSIONS DE LA PREMIÈRE ET DE LA DEUXIÈME CAMPAGNE. RENDEZ-VOUS LE MOIS PROCHAIN POUR LA SUITE.



ÉDITEUR	LucasArts
CONFIG.	P 266, 32 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Mars 99

1ère partie



X Wing Alliance est l'aboutissement génial de bon nombre de jeux de chez Lucas. Les novices seront peut-être déconcertés. Il faut savoir qu'Alliance est une simulation, au même titre qu'un F15 de chez Jane's. Ce n'est pas de l'arcade. C'est très difficile, peut-être même plus compliqué que le jeu précité. Il faut donc suivre un certain nombre de règles expliquées ci-dessous.

A - LES VAISSEAUX

Si vous jouez la campagne, vous ne serez amené à piloter qu'un certain nombre de vaisseaux. Je ne vais pas vous expliquer comment piloter un Tie Fighter, juste les vaisseaux de l'Alliance rebelle.

LES VAISSEAUX CORELLIENS

On peut en piloter trois différents : le YT-2000, le transport corellien (YT-1300, en fait) et le célèbre Faucon Millenium (qui n'est autre qu'un YT-1300 boosté). Ces vaisseaux sont de loin les meilleurs. Pourquoi ? Leur tourelle est d'une efficacité monstrueuse. Vous pouvez la diriger mais lorsque vous pilotez un de ces vaisseaux, elle peut travailler en «automatique». Il suffit que vous lui indiquiez votre volonté de tirer automatiquement sur la cible visée pour qu'elle se charge de tout. C'est très intéressant en certaines circonstances. Imaginons que vous ayez une cargaison qui explose au moindre tir de missile. Vous n'avez qu'à vous placer dos au missile (histoire qu'il n'arrive pas trop vite sur vous) et le locker ; qu'il y en ait un ou dix, pas un ne passera. Ce vaisseau est aussi intéressant pour son blindage et sa vitesse honorable. Bien sûr, tout va plus vite avec le vrai Falcon.

LE Z-95

C'est l'ancêtre du X-Wing ; pour avoir une idée précise de ce qu'il vaut, regardez-le. Il n'a pas quatre lasers, seulement deux. Qui dit ancêtre, dit performance moindre. Et c'est vrai ! Pour vous donner une idée de ce que peut donner ce vaisseau à la con, lisez la partie consacrée au X-Wing et dites-vous que c'est moins bien.

LE X-WING

Ce vaisseau est terriblement moins performant que dans les précédents volets de la série. Vraiment moins bien. Face à un simple Tie Fighter, il se traîne. Il vire beaucoup moins bien qu'avant. Bref, le plus célèbre des vaisseaux de l'Alliance n'est plus aussi intéressant à piloter.

LE Y-WING

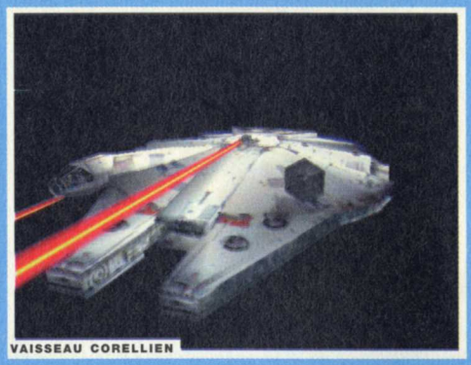
Ce vaisseau est moyen ; à l'origine, c'est un bombardier. C'est en quelque sorte un X-Wing qui n'a pas les mêmes atouts. Il est lent, encore moins maniable mais il a de plus gros boucliers et plus d'emplacements pour missiles. Bref, rien que du très quelconque. Ah, une nouveauté par rapport aux anciens jeux : cette fois, on peut «linker» les canons à ions et les lasers.

LE A-WING

Ce vaisseau est presque parfait. Il est un peu léger du point de vue des armes, mais son grand atout est sa maniabilité sans faille. Idéal pour faire du dogfight, il est très rapide aussi ; suivre des vaisseaux comme les prototypes de la campagne 4 est beaucoup plus aisé qu'avec n'importe quel X-Wing. Il est très agréable à piloter.

LE B-WING

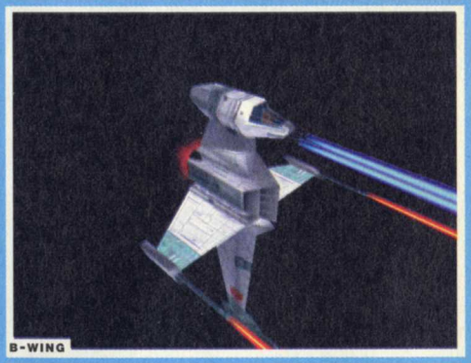
La Rolls des chasseurs quand on n'a pas de vaisseaux corelliens sous la main. Son blindage est très épais, sa puissance de feu très importante et le nombre de missiles qu'il peut emporter n'est pas mal non plus. Le grand bonheur, c'est qu'il recharge tout très vite, que ce soient les boucliers ou les lasers. On peut donc, en plein cœur de la bataille, subvenir à des besoins urgents sans se poser trop de questions. Mais les missions dans lesquelles vous aurez à les piloter sont malheureusement rares.



VAISSEAU CORELLIEN

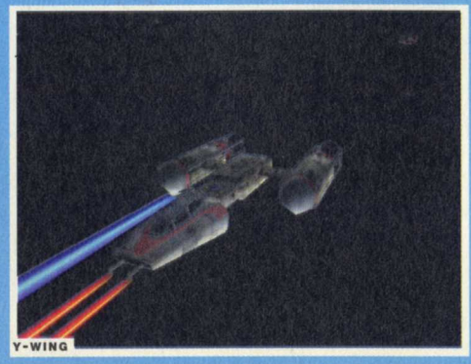
A-WING

Z-95



B-WING

X-WING



Y-WING

B - RÉPARTITION DE L'ÉNERGIE

L'énergie est ce qui permet à vos vaisseaux de fonctionner, ça paraît logique. On la trouve dans les moteurs, les boucliers et les lasers ; et quelquefois dans les rayons tracteurs, quand votre appareil en possède. Dans le jeu, il faut jouer avec. On peut en effet la détourner d'un endroit à l'autre selon les besoins. Alliance est, grâce à cela, beaucoup plus stratégique qu'on ne peut le penser.

DANS LES MOTEURS

Il est crucial d'aller très vite parfois. Parce que l'on sait que les Impériaux vont débouler, que l'on a une cargaison précieuse qui ne tiendrait pas la route au moindre coup de laser ou que l'on doit protéger une base qui se trouve à perpette. Dans ce cas-là, il faut appuyer sur les touches F9 et F10 pour mettre toute la puissance dans les tuyères. On peut utiliser aussi cette méthode pour fuir un combat. Ce n'est pas très glorieux mais parfois, c'est inévitable. Vous vous doutez bien que si vous êtes cerné par des Tie et que votre bouclier est à zéro, mieux vaut ne pas moisir dans le secteur. Ce n'est que provisoire bien sûr, vous mettez les bouts et vous reviendrez avec un bouclier rechargé à bloc. Si vous mettez la puissance maximale dans les moteurs, vous ne pourrez bientôt plus tirer et vos boucliers descendront à zéro...

DANS LES BOUCLIERS

Devant certaines cibles, il vaut mieux pouvoir tirer deux ou trois coups sans exploser tout de suite. La puissance de feu

de certains appareils est en effet phénoménale. Je pense notamment aux tourelles stationnaires à seize canons, aux transports d'escorte, aux prototypes Tie ou tout simplement aux croiseurs impériaux (vous n'aurez pas à les affronter directement, mais vous pourrez passer tout près). Il faut bien connaître les armes ennemies, découvrez-les dans le simulateur pour savoir si c'est la vitesse ou les boucliers qui les prendront de cours. Vous pouvez être en face d'une montagne d'armes en tout genre ; si vous allez assez vite, vous ne serez atteint par aucun rayon, et dans ce cas, pas trop besoin de bouclier. Mais il faut voler en conséquence, en zigzag, sans cesse. Si vous n'avez pas assez de boucliers et que vos lasers sont chargés à bloc, vous pouvez dériver une partie de cette énergie, ou la totalité dans les boucliers. Cela peut être très intéressant quand on a un vaisseau qui recharge très vite ses lasers comme le B-Wing (c'est un vaisseau assez costaud, de toute façon). Et on peut mettre aussi les boucliers en recharge maximale (là, le vaisseau ira moins vite).

DANS LES LASERS

Vous aurez très souvent besoin d'une puissance maximale dans les lasers, lors de destructions massives, par exemple, ou lors du dogfight. Là, mieux vaut en avoir à revendre. Les armes sont la substance même de chaque vaisseau. Ne pas en avoir revient à faire du tourisme. Vous pouvez dériver directement l'énergie des boucliers sur les lasers, si vous attaquez une cible sans défense ou ayant perdu tous ses lasers. Comme pour les boucliers, on peut aussi mettre les lasers en recharge maximale. Mais comme pour les boucliers, on va beaucoup moins vite. Cumuler ces deux options peut être assez dangereux : vous êtes vite rattrapé et les canons lourds des croiseurs, par exemple, ne vous loupent pas. Dans ce cas-là, pensez à reprendre de la vitesse.

RAYON TRACTEUR

C'est très rare, mais il se peut que vous ayez un rayon tracteur. Il ne vous servira que très ponctuellement. Quand vous ne vous en servez pas, balancez donc l'énergie accumulée par ce rayon dans les moteurs ; c'est toujours bon d'aller un peu plus vite. Si vous jouez dans le simulateur, n'hésitez pas à vous équiper de cet engin pour aller plus vite. On modifie l'apport en énergie de ce rayon avec la touche F8.

C - DIFFÉRENTS TYPES DE MISSION...

Alliance est très varié. Lorsque vous commencez la partie, vous êtes en quelque sorte un plouc de l'espace. Vous déplacez des containers. Mais les choses vont bien changer et vous devrez vous adapter à des objectifs de mission bien différents de ceux du début.

LES MISSIONS DE TRANSPORT

Vous devrez dans les premières missions transporter des containers. Tout d'abord, il faut s'en approcher, pas trop vite et ne pas foncer droit dessus ; il faut simplement arriver délicatement aux abords de l'objet convoité et activer la prise de l'objet. En général, on le redépose après avoir sélectionné la base sur laquelle on veut le poser. Mais on peut aussi le larguer dans l'espace afin qu'un autre vaisseau s'en empare. De la même manière, on peut aussi prendre des vaisseaux abandonnés.

LES MISSIONS DE RECONNAISSANCE

Dans ce type de mission, il faut identifier le contenu de containers ou de vaisseaux ; dans le premier cas, c'est de la routine et vous avez parfois des surprises, dans le deuxième cas, c'est plus mouvementé. Il vous faut par exemple identifier le commandant d'un croiseur ennemi et en général, il ne se laisse pas faire. Pour une identification, il faut en effet sélectionner une cible et s'approcher à moins de 0,5 kilomètre de l'objet à identifier. Mieux vaut avoir un vaisseau assez rapide. Pour les identifications de container, c'est beaucoup plus facile, mais il faut tout de même faire attention à ne pas se laisser entraîner par son élan et foncer sur un des containers. Rigolez pas, ça arrive plus souvent qu'on ne le pense.

LES ESCORTES

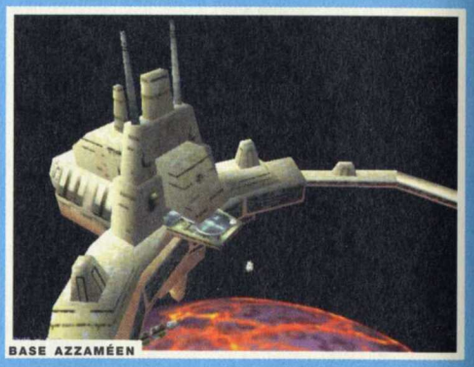
Ce sont les missions les plus difficiles. Il faut protéger un objet à tout prix ; objet qui est bien sûr la cible principale des bombardiers ennemis. Quand on regarde les dommages du vaisseau ou de la base en question, on a toujours l'impression que son énergie fond comme neige au soleil. En fait, on n'a pas le temps de regarder son énergie ! Mieux vaut se concentrer sur l'approche des ennemis. Dans ces cas-là, on a, en général, une première vague de petits fighters. Il faut les dégommer en attendant... En attendant quoi ? Les bombardiers, bien sûr. Eux, ils sont lents, pas manœuvrables, bref, des cibles faciles. Mais quand ils commencent à tirer, c'est très embêtant. On est toujours tiraillé entre l'idée de les shooter (en plus, ils n'ont pas beaucoup de résistance) ou de locker les missiles qui viennent de partir pour les détruire. N'hésitez pas : ce sont les missiles qu'il faut abattre. Chacun d'entre eux occasionne des dommages, et si le vaisseau que vous êtes en train de protéger est, par exemple, un hôpital en cours d'évacuation, il y aura moins de survivants. Donc, moins de bonus à la clé. Dans les missions de protection, on ne sait jamais à quoi s'attendre et donc, de quelle façon procéder. Faut-il rester aux abords de la base ou se lancer à la rencontre des ennemis ? Personnellement, je préfère aller à leur rencontre, mais il n'est pas rare que je me fasse déborder et que la base reste plus ou moins sans défense. Donc, méfiez-vous ; gardez toujours un œil sur vos objectifs principaux. Regardez aussi les ennemis, passez-les en revue. Prenez-vous-en en priorité à ceux qui attaquent l'objet que vous devez défendre.

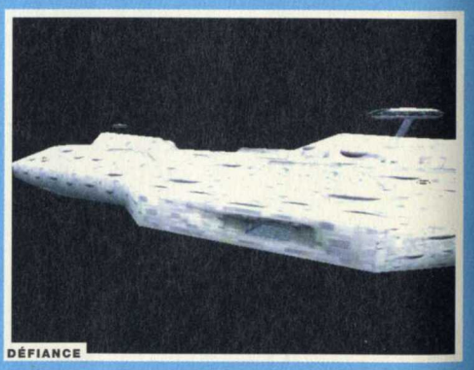
LES ATTAQUES

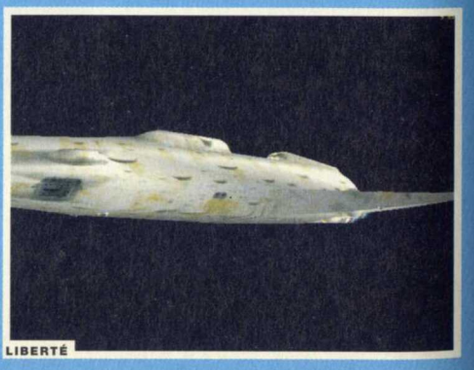
Tout d'abord, le dogfight. Bon ben là, je peux rien vous apprendre. C'est vraiment à vous de vous débrouiller pour affronter les ennemis de la façon la plus efficace possible. Lorsqu'aucune des cibles ennemies n'est prioritaire, débrouillez-vous pour coller au train de l'un d'entre eux jusqu'à ce que mort s'ensuive. Ne volez jamais droit, faites toujours du zigzag, on vous le répétera souvent pendant le jeu si vous ne faites pas attention. N'oubliez pas que vous avez des partenaires ; si vous êtes en difficulté, ils peuvent vous tirer d'une situation délicate. Enfin, vous pouvez aussi renvoyer l'ascenseur ; si vous-même n'avez pas de problème derrière vous, vous pouvez aller leur filer un coup de main. N'utilisez pas vos missiles sur les petits vaisseaux. Vous devez commencer à les utiliser sur des transports d'escorte. Le tir de missiles, ce n'est plus du dogfight.
Certaines missions auront pour objectif d'attaquer une base ou une série de gros vaisseaux. Là, les missiles s'imposent. Dans certaines missions, vous pourrez peut-être retourner à votre vaisseau mère pour ravitailler. Sur de très très gros navires, il faudra peut-être faire du rase-mottes au préalable pour détruire des tourelles laser qui explosent assez facilement. C'est très intéressant, car la cible peut éventuellement détruire vos missiles avec ses lasers. Pour gagner du temps et économiser des missiles, vous pouvez aussi tenter de détruire les générateurs de boucliers ; ce sont de petites excroissances du vaisseau que l'on arrive à localiser en passant en revue ses différents éléments. Ça se détruit assez vite et ensuite, les boucliers tombent à zéro. Il ne reste plus qu'à faire tomber l'énergie du vaisseau à zéro pour le détruire.

D - ESPACE, FRONTIÈRE DE L'INFINI...

Dans certaines missions, pour s'y retrouver, c'est vraiment le boxon. D'abord, on trouve plusieurs points de téléportation. N'oubliez pas de cibler le point qui vous intéresse ; en cas de doute, appuyez plusieurs fois sur N. Mais le pire, quand on commence une nouvelle campagne, c'est de changer de vaisseau mère. C'est bien beau de décoller, encore faut-il savoir atterrir. Voici donc les hangars des trois vaisseaux mères sur lesquels vous devrez atterrir dans le jeu.


BASE AZZAMÉEN


DÉFIANCE


LIBERTÉ

CAMPAGNE 1

PROLOGUE
UNE AFFAIRE DE FAMILLE

Cette campagne est une sorte de tutorial ; au début de la partie, vous n'êtes pas à proprement parler un guerrier. Vous pilotez des vaisseaux mais pour faire du commerce. Mais au cours de ces missions, vous aurez maille à partir avec les Viraxo, des concurrents. Ils sont prêts à tout pour vous éliminer, même à vous dénoncer à l'Empire pour trafics illégaux. Vous aurez donc l'Empire sur le dos et vous n'aurez plus d'autre alternative que de rejoindre la Rébellion.

MISSION 1
LES LEÇONS D'AERON : OPÉRATIONS DE TRANSPORT

Cette mission, c'est de la broutille ; normal, c'est la première ! Mais certains d'entre vous ont peut-être eu des problèmes. En effet, il faut faire EXACTEMENT ce que vous dit votre sœur ; à la lettre. Bon, décollez de la base Azzameen. Sélectionnez le container de gauche (elle va s'occuper de celui de droite). On sélectionne avec la touche T ou avec le joystick. Ne foncez pas à pleine vitesse dessus. Stabilisez-vous à côté. Comme elle le dit, appuyez simultanément sur les touches Shift et P pour amarrer le container à votre vaisseau **(photo 1)**. Maintenant, il faut vous rendre à la station Harlequin. Appuyez sur N pour faire apparaître le point de navigation puis appuyez sur Espace pour activer l'hyperpropulsion.

MISSION 1-1

MISSION 1-3

Approchez-vous de la station Harlequin après l'avoir sélectionnée **(photo 2)**. Appuyez ensuite sur Shift et D en même temps pour déposer le container sur la station. La procédure est automatique pour peu que l'on soit assez proche. Ensuite, trois vaisseaux vont arriver. Ce sont des Viraxo. Allez à leur rencontre et effrayez-les un petit peu. Ils ne cherchent pas la bagarre, visiblement. Volez côte à côte avec votre sœur pour faire barrage et que les ennemis ne se rapprochent pas trop de la station.

Ensuite, il vous faudra reprendre un autre container qui gravite autour de la base. Vous devez prendre le Pi3. Votre sœur prendra le Chi2. Comme tout à l'heure, amarrez la boîte avec Shift P **(photo 3)**. Sélectionnez la balise de navigation, touche N, puis revenez à votre base **(photo 4)**. La mission ne s'arrête pas tout à fait là. Avant de rentrer au hangar, il faut aller poser le container sur la piste d'atterrissage. Shift D, donc. Entrez au hangar avec le rayon tracteur.

MISSION 1-4

Récompense : clé de la station Harlequin

MISSION 1-2

MISSION 2
LES LEÇONS D'EMON : LE TIR

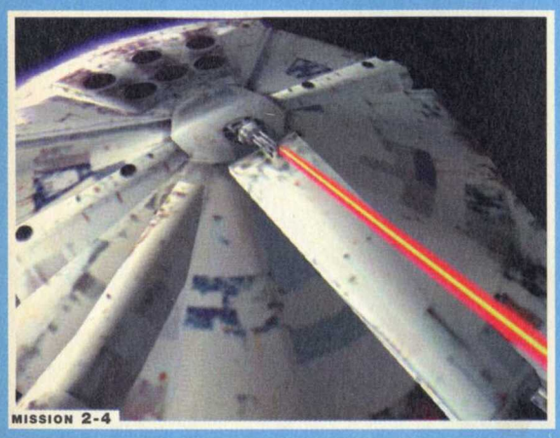
Cette mission est simple comme bonjour, mais elle demande un peu de dextérité. C'est justement une leçon ; mais comme son nom l'indique, ce n'est pas une leçon de conduite mais de tir.

Vous vous retrouverez au premier point de navigation rapidement, sans rien faire. Là, il y aura plein de cibles fixes sur lesquelles il faudra tirer, le plus vite possible et le plus précisément **(photo 1)**. Le problème dans ce type de combat, ce que l'on n'y voit pas grand-chose. Le canon est tellement grand qu'il n'est pas rare de voir disparaître des cibles derrière le canon ! On croit que l'on a tout résolu et puis non ! À deux centimètres, une de vos cibles vous nargue. Au premier point de navigation, on aura donc affaire à des containers et à des réservoirs. Ce n'est pas vous qui conduisez le YT-1300. Lorsque vous aurez achevé de détruire tout ce qui se trouve devant vous, le vaisseau prendra un autre angle et d'autres cibles apparaîtront. Ne gaspillez pas vos munitions ! Vous n'atteindrez la cible que si

MISSION 2-1

MISSION 2-2

MISSION 2-3


MISSION 2-4

elle est entourée d'un «curseur» vert lorsque vous dirigez la tourelle vers elle. Lorsque ce sera fini, vous vous dirigerez automatiquement vers le point de navigation 2 **(photo 2)**, c'est-à-dire le casino de Dunari. Là, vous tomberez encore sur des Viraxo **(photo 3)** ; ils ne sont pas plus motivés que la première fois, ce sera donc du gâteau. Et avec le petit entraînement que vous venez de faire, ce sera d'autant plus facile. Sauf peut-être que leurs vaisseaux sont en mouvement et qu'ils sont singulièrement plus dangereux que les containers puisqu'ils tirent. Mais ils ne sont pas nombreux. Ce sera vite fait. Là, j'ai eu un petit bug ; normalement, le vaisseau revient automatiquement à la base. Mais une fois,

MISSION 3-1

j'ai dû repasser dans le cockpit pour piloter le vaisseau ou voir la vue extérieure en train de tirer **(photo 4)** et revenir à bon port, et le pilotage était étrange.

Récompense : bon pour une boisson au casino de Dunari.

MISSION 3
LA GAFFE D'AERON : RÉCUPÉREZ LES DONNÉES

Cette mission est décomposée en trois points de navigation. Votre mission consiste à identifier le contenu de différents containers. Pour cela, il faut sélectionner l'objet à identifier puis passer à proximité. À vue de nez, cela paraît simple, mais il y a vraiment beaucoup d'objets à identifier. Et si on fait exploser un container en se cognant dedans, la mission est perdue. Rigolez pas, ça nous est tous arrivé. Donc, prudence ; vous n'êtes pas dans un championnat de F1. Le premier point de navigation se passe tout à fait tranquillement. Il y a à peu près deux douzaines d'objets. Avec votre sœur, vous vous répartissez le travail. Vous prenez ceux de droite (type I) et elle, ceux de gauche (type G). Lorsque tout sera fini, vous aurez un nouveau point de navigation. Dans la zone 2, c'est le même système ; si l'on oublie bien sûr de signaler que des pirates vous dérobent un réservoir **(photo 1)**. Ne tirez pas tout de suite ; foncez vers eux (ils s'emparent du 24-3). Donc répartissez la puissance de vos boucliers et des lasers sur vos turbines. Ils sont en train de s'arrimer et ne vous ont pas encore vu. Lorsque vous serez à portée de tir, pas de pitié, rebalancez l'énergie des moteurs sur les lasers et débarrassez-vous-en **(photo 2)**. Attention de ne pas endommager le réservoir ! La mission serait aussi un échec en cas de destruction. Une fois cette étape franchie, il ne vous reste plus qu'à vérifier l'intérieur des réservoirs avec la prudence qu'il se doit. Votre sœur vérifiera le contenu des cubes rouges. Une fois l'inspection terminée, vous pourrez passer au point 3. À votre arrivée en ce lieu, vous aurez affaire à des Viraxo. Vous

MISSION 3-2

MISSION 3-3

n'en ferez qu'une bouchée. En vérifiant tous les containers sphériques, vous découvrirez que l'un d'entre eux est plein d'épice, une sorte de drogue. Ce sont les Viraxo qui l'ont rempli pour que vous ayez des problèmes avec l'Empire. Votre sœur l'embarquera **(photo 3)** et

Les Guides J de Jeunes Editions vous facilitent l'avenir

Commandez 3 guides, nous vous offrons le 4e !

Bon de commande

A compléter et à renvoyer sous enveloppe affranchie à Jeunes Editions : 33, rue Ledru Rollin, 94200 Ivry-sur-Seine

Merci de m'envoyer les Guides suivants : *(cochez les titres que vous souhaitez recevoir)*

EMPLOI

- ❑ 100 modèles de CV (Réf. 214) 69 F
- ❑ 100 modèles de lettres de motivation (Réf. 215) 69 F
- ❑ 100 questions posées à l'entretien d'embauche (Réf. 216) 69 F
- ❑ L'intérim, un passeport pour l'emploi (Réf. 234) 69 F
- ❑ Trouver un emploi sans diplôme (Réf. 259) 69 F
- ❑ Réussir les tests de recrutement (Réf. 233) 69 F
- ❑ Trouvez votre emploi grâce à l'Internet (Réf. 246) 69 F
- ❑ Le guide des emplois-jeunes (Réf. 243) 69 F

FORMATION • METIERS

- ❑ Les métiers de l'humanitaire (Réf. 209) 69 F
- ❑ Les métiers de l'audiovisuel (Réf. 220) 69 F
- ❑ Les métiers du sport (Réf. 224) 69 F
- ❑ Les métiers de la communication (Réf. 228) 69 F
- ❑ Pour quel métier êtes-vous fait (Réf. 241) 69 F
- ❑ Les métiers du livre (Réf. 266) 69 F
- ❑ Travailler avec des enfants (Réf. 255) 69 F
- ❑ Les métiers de la nature et de l'environnement (Réf. 218) 69 F
- ❑ Les métiers du multimédia (Réf. 211) 69 F
- ❑ Les métiers de la création (Réf. 221) 69 F
- ❑ Les métiers de la vente (Réf. 225) 69 F
- ❑ Les métiers du tourisme (Réf. 230) 69 F
- ❑ Profession : secrétaire et assistante (Réf. 257) 69 F
- ❑ Les métiers de l'informatique (Réf. 251) 69 F
- ❑ Les métiers du commerce international (Réf. 227) 69 F
- ❑ Profession : enseignant (Réf. 231) 69 F

ORIENTATION

- ❑ Que faire avec des études de droit ? (Réf. 212) 69 F
- ❑ Première année de médecine, réussir ou redoubler (Réf. 245) 69 F
- ❑ Guide de l'alternance et de l'apprentissage (Réf. 242) 69 F
- ❑ Que faire avec des études de langues (Réf. 239) 69 F
- ❑ Que faire avec des études de lettres ? (Réf. 226) 69 F
- ❑ Que faire sans le bac ? (Réf. 247) 69 F
- ❑ Se réorienter en cours de 1er cycle (Réf. 260) 69 F
- ❑ Que faire après un bac+2 ? (Réf. 249) 69 F

FONCTION PUBLIQUE

- ❑ Les métiers de la fonction publique (Réf. 204) 69 F
- ❑ Guide des concours de la fonction publique (Réf. 1001) 89 F
- ❑ Bien préparer les concours de la F.P. (Réf. 210) 69 F
- ❑ Les métiers de la FP territoriale (Réf. 219) 69 F

ETRANGER

- ❑ Guide des séjours à l'étranger (Réf. 201) 69 F
- ❑ Etudier à l'étranger (USA, Can., Aus.) (Réf. 203) 69 F
- ❑ Etudier en Europe (Réf. 202) 69 F
- ❑ Trouver un job à l'étranger (Réf. 011) 49 F

VIE PRATIQUE

- ❑ Guide des jobs étudiants (Réf. 002) 49 F
- ❑ Université, mode d'emploi (Réf. 022) 49 F
- ❑ Financez vos études (Réf. 005) 49 F
- ❑ Trouver un stage en entreprise (Réf. 205) 69 F

Soit.....titres à 49 F = ...F

Soit.....titres à 69 F = ...F

Soit.....titres à 89 F = ...F

Total des Guides J

F

+ 15F de port

*Je choisis mon 4e guide gratuit ! ** Réf. ❑❑❑

*Je choisis mon 8e guide gratuit ! ** Réf. ❑❑❑

* Sauf référence 1001

TOTAL GÉNÉRAL DE MA COMMANDE

F

Je joins mon règlement :

❑ par chèque à l'ordre de JEUNES EDITIONS ❑ par mandat

❑ par carte bancaire N° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

Date de validité : ❑❑ ❑❑ Signature

❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle

Nom :.....

Prénom :.....

Adresse :.....

Code Postal : ❑❑❑❑❑ Localité :.....

N° de téléphone *(facultatif)* : ❑❑ ❑❑ ❑❑ ❑❑ ❑❑

CPM

VOUS POUVEZ AUSSI COMMANDER :

Par téléphone : 01 45 15 23 63 du lun. au vend. de 9h30 à 17h00 *Paiement par CB*

FAX Par fax : 01 45 15 23 59 7 jours/7 - 24h/24; envoyez le bon de commande rempli *Paiement par CB*

Par minitel : 3615 JAP *Paiement par CB*

LES PLUS GRANDS MOMENTS 98 DES CÉLÉBRITÉS

TOUTES LES STARS PAR STÉPHANE BERN

+ 30 min DE VIDÉO + de 500 PHOTOS

des dizaines DE PORTRAITS

BON DE COMMANDE

Bulletin à renvoyer avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

CYBER PRESS PUBLISHING, RÉASSORT CÉLÉBRITÉS,

6, bd du Général Leclerc - 92115 CLICHY CEDEX

JE COMMANDE LE ❑ ***H.S. L'ANNÉE 98 DES CÉLÉBRITÉS***

AU PRIX DE ***89 FF*** *PAR EXEMPLAIRE (FRAIS DE PORT INCLUS)*

CI-JOINT MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING, PAR

❑ *CHÈQUE* ❑ *MANDAT-LETTRE*

❑ *CARTE BLEUE N°* ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

(Merci d'écrire en majuscules) *EXPIRE FIN* ❑❑❑❑

Nom ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Prénom ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Adresse ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Code Postal ❑❑❑❑❑ *Ville* ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Pays ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Offre valable jusqu'au 31 mai 1999 pour la France métropolitaine uniquement. Réassorts pour la Belgique : contacter Tondeur SA et pour la Suisse : Edigroup S.A. (voir ours en page 4). Pour les DOM-TOM et le reste du monde, veuillez nous contacter directement au 33.1.41.06.44.44

Signature obligatoire :

PC Soluces 26

MISSION 3-4

vous aurez débloqué le point de navigation suivant. Mais attention : cette petite étourdie a tendance à oublier de vérifier un ou deux containers à ce moment de la partie. Si vous trouvez l'épice trop vite, je pense. En ce cas, terminez son travail et rentrez à la base **(photo 4)**.

Récompense : drapeau de pirate de l'espace.

MISSION 4
REFOURGUEZ LA CAMELOTE AUX VIRAXO

Cette mission est très intéressante mais pas très logique. Je vous expliquerai pourquoi plus tard. Il n'y a qu'un point de navigation. Direction : une base Viraxo **(photo 1)**. L'idée consiste à envoyer Aeron dans un vaisseau maquillé pour placer l'épice dans la base de vos rivaux. Vous arriverez sur les lieux dans le but de créer une diversion. Malheureusement, les Viraxo découvriront la supercherie et réserveront un traitement spécial à Aeron. Son vaisseau tombera en panne et il faudra le détruire pour qu'il ne soit pas identifiable par l'Empire. Lorsque vous arrivez sur les lieux, les combats commencent rapidement. Avec un peu de chance, vous pourrez détruire six ou sept Viraxo, tout dépend du mode de difficulté. Même si vous faites le ménage complet, le T-Cor Venix finira par tomber en rade et Aeron devra être évacuée. Après l'attaque des chasseurs, dirigez-vous vers la base Viraxo et détruisez un maximum de choses : des containers, des vaisseaux de transport **(photo 2)**. Vous devez détruire 25 % du convoi. Cela vous donne plein de bonus. Aeron sera bientôt évacuée. Là, il faudra s'occuper du vaisseau en lui envoyant quelques tirs. Ne vous inquiétez pas du message selon lequel vous avez détruit un vaisseau allié alors que c'est justement votre mission **(photo 3)**. C'est un petit bug, on va dire. Attention, il faut détruire ce vaisseau après l'évacuation, hein ! Alors, il se peut que vous ayez une idée qui vous passe par la tête comme ça m'est arrivé. C'est quand même dommage de gâcher un beau vaisseau alors qu'il n'a pas encore été identifié. On le détruit pour qu'il ne serve pas aux Viraxo, non ? Ce serait bien de le ramener à la maison ? Aussi ai-je amarré le T-Cor Venix à mon appareil, tout simplement **(photo 4)** ! Et là, il faut reconnaître que le jeu est réaliste en tout point. L'accélération du vaisseau est beaucoup plus lente, les

MISSION 4-2

MISSION 4-1

MISSION 4-3

MISSION 4-4

demi-tours beaucoup plus lents à effectuer. La grande classe. On rentre à la base, après avoir fait un joli carton, mais on déchante. Il faut tout de même détruire le T-Cor ; je m'attendais à un super bonus. Ch'u juste dégoûté sur ce coup-là. Si vous avez effectué l'amarrage, posez le vaisseau sur le pont de la base et détruisez-le. Un beau gâchis...

Récompense : plaque de Selu.

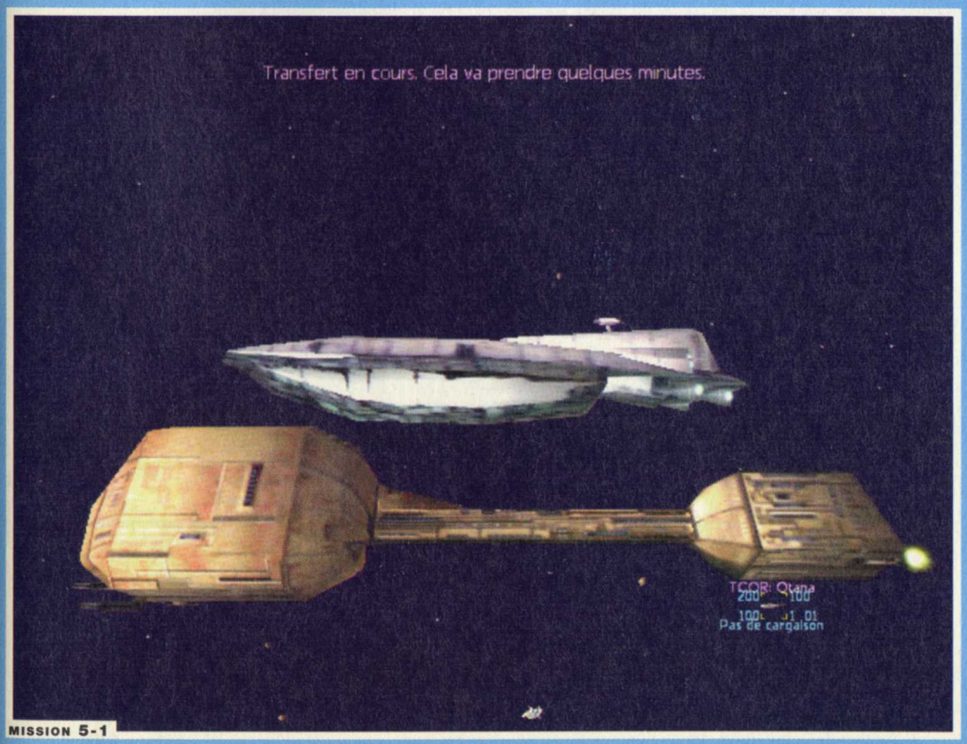
MISSION 5

BACTA AU MARCHÉ NOIR : TRANSFERT DE MARCHANDISES

Dans cette mission, vous serez, une fois de plus, amené à agir vite. Mais en anticipant les choses correctement, ça ne pose aucun problème. Vous partez pour un échange avec des pirates. Au premier point de navigation, la station Saruwen vous attend, avec un pirate ; il donne les coordonnées d'un nouveau point. Allez-y. Lors du transfert du bacta avec le «Bout de course» **(photo 1)**, les pirates vont prétexter une avarie dans les pompes pour envoyer quelques ingénieurs saboter les moteurs du Vasudra **(photo 2)**. Ils doivent être votre cible principale. Ils sont quelques-uns à graviter autour de votre vaisseau. Éliminez-les, c'est très facile, puis éliminez les derniers chasseurs ennemis. Après vous être occupé des techniciens, vous pourrez aussi vous occuper du TORC contenant des tireurs fous **(photo 3)**. Cela fait un bon bonus. N'attaquez les saboteurs qu'après avoir entendu les messages de votre famille disant que c'est un piège. Après le transfert de bacta, il ne vous restera plus qu'à revenir à la base Azzameen.

Récompense : Bouteille de bière Zaïnane illégale.

MISSION 5-3



MISSION 5-1

MISSION 5-2

MISSION 6-1

MISSION 6-2

MISSION 6
RENDEZ-VOUS AVEC L'ALLIANCE REBELLE

Cette mission est particulièrement chaude et sera un cuisant échec pour votre famille. Au premier point de navigation, Olin vous attend, il vient de sortir de sa gigantesque base **(photo 1)**. Vous devez porter du bacta à un hôpital rebelle ; malheureusement, au même moment, cette base se fait attaquer. Il y a plusieurs moyens de réussir cette mission mais à chaque fois, ce sera assez chaud. Tout d'abord, vous devrez aller jusqu'au premier point de navigation. Vous rencontrerez Olin Garn qui vous donnera les données d'un deuxième point de navigation. Allez-y. Là, tout va bien se passer pendant quelques minutes. Mais un destroyer fera son apparition ainsi que quelques chasseurs Tie. Les bombardiers Tie suivront une minute après **(photo 2)**.

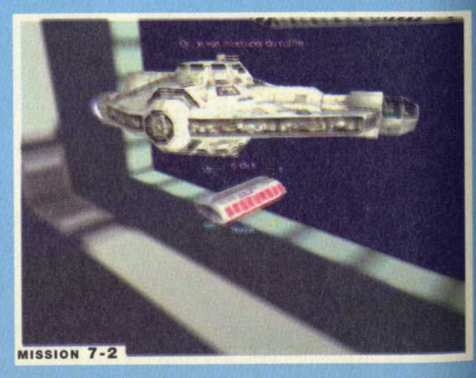
Un de leurs objectifs principaux est bien entendu l'hôpital. Il y a deux façons de procéder. La première, c'est de rester à côté de l'hosto et de shooter tout ce qui s'en approche ; en priorité, ce sont quand même les missiles des bombardiers. On les reconnaît facilement car ils laissent de longues traînées bleues. La plupart des missiles sont détruits par la base elle-même, mais il y en a vraiment beaucoup. Votre aptitude à détruire ces missiles aura une influence sur le taux d'évacuation de l'hôpital qui doit être au minimum de 66 % pour la réussite de la mission. D'autres vaisseaux feront aussi leur apparition, des navettes à la cadence de tir impressionnante. Bref, inutile de vous le préciser : la base est foutue **(photo 3)**. L'autre méthode consiste à s'éloigner de la base. Quand vous arrivez devant l'hôpital, il est devant vous, un peu sur votre droite. Ramenez le manche à balai sur vous et tournez jusqu'à ce que l'hôpital soit exactement dans votre dos (il est très facile de le savoir grâce au radar). Transférez l'énergie des lasers et des boucliers sur les moteurs et foncez. Vous devriez tomber non loin du point d'arrivée du destroyer. Bientôt, les Tie arriveront. Détruisez-en un maximum ; des X-Wing viendront vous filer un coup de main. Là encore, dès que les bombardiers arrivent, ils doivent être la cible principale ; si vous allez assez vite, ils n'auront pas le temps de tirer leurs missiles. S'ils tirent, occupez-vous des missiles. Agissez rapidement ; dès que votre frère vous aura dit qu'il faut filer, ne perdez pas une seconde et retournez au point de navigation précédent.

MISSION 6-3

MISSION 7-1

MISSION 7
NULLE PART OU ALLER ? ÉCHAPPEZ À L'ATTAQUE IMPÉRIALE

Cette mission aurait aussi bien pu s'appeler : on sauve les meubles. Vous avez tout l'Empire sur le dos. Mais vous ne voulez pas laisser vos cargaisons partir en fumée dans la destruction de vos bases. Vous devrez donc, au point de navigation 1, récupérer dans la base un container plein de missiles. Regardez la photo ; j'ai locké le container pour que vous voyez où il se trouve **(photo 1)**. Pendant ce temps, votre sœur entre dans la base et récupère des documents dans un coffre. Mais les impériaux ne sont pas loin. Ils vont vous suivre à la trace, avec les Viraxo, bien sûr. Le point de navigation pour retourner à votre base n'est pas encore affiché ; et des bombardiers apparaissent l'un après l'autre. Attention, si votre container explose, la mission est fichue. J'ai trouvé une astuce ! Restez dans le hangar **(photo 2)**. Votre sœur prend les documents et le point de navigation n'est pas encore apparu. Ne bougez pas. Même lorsque la balise sera apparue, ne bougez toujours pas. Les bombardiers vont balancer tous leurs missiles. Vous ne craignez rien, car ils sont de l'autre côté de la base. Leurs missiles explosent donc sans toucher votre cargaison. Appuyez sur la touche «T», inlassablement. À un moment donné, il n'y aura plus de missiles dans les airs. Dirigez-vous le plus rapidement possible vers la balise. Votre progression est ralentie par votre chargement mais


MISSION 7-2

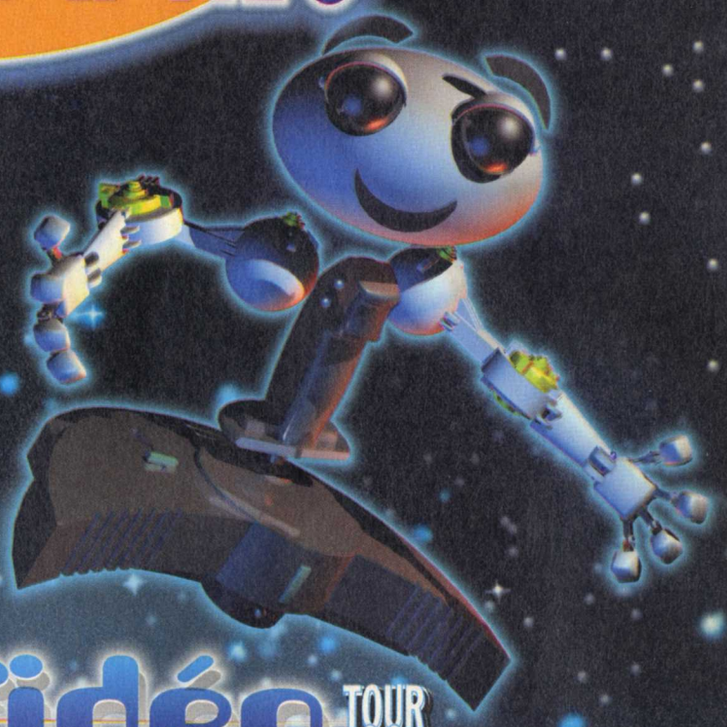
Jeu gratuit sans obligation d'achat. Photos non contractuelles.

1er Festival International du Jeu Vidéo

du 3 au 17 juillet 1999 - Parc du Futuroscope : beaucoup plus que des images

FUTUROSCOPE

ON GAMES*



Défidéo TOUR 99

Le plus grand tournoi du Jeu Vidéo arrive dans votre ville...

Participez aux sélections, qualifiez-vous pour les finales au Parc du Futuroscope et gagnez des voyages, des téléviseurs, des chaînes hi-fi et plein d'autres cadeaux...

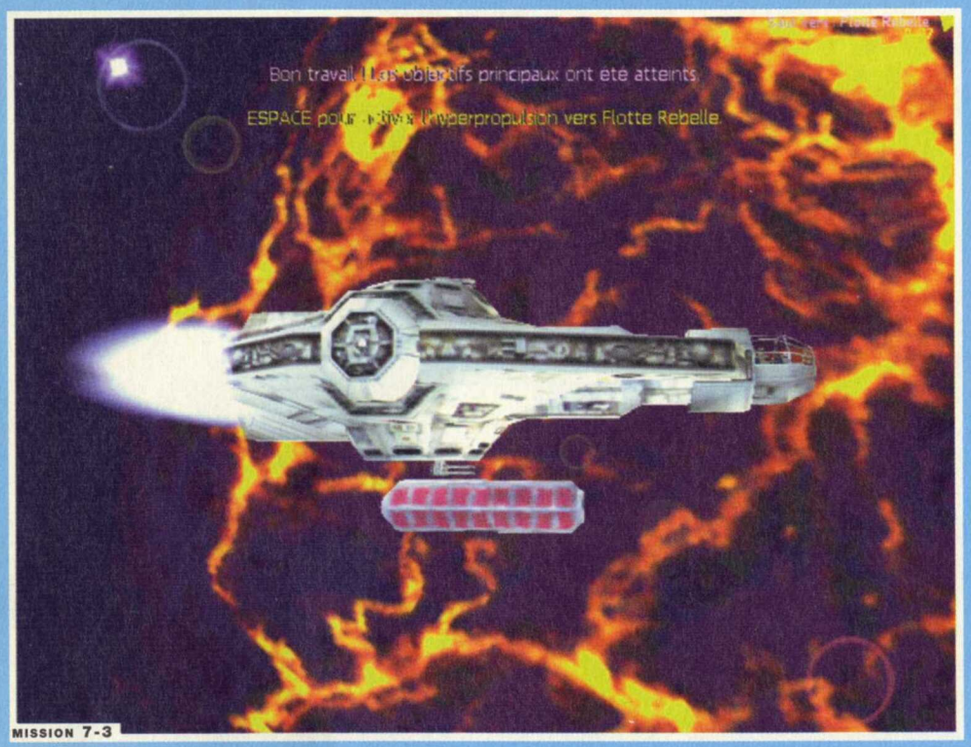
Pour connaître la date de passage du Défidéo dans votre ville, téléphonez au 05 49 49 39 39 ou bien rendez-vous sur notre site à l'adresse www.futuroscope.com

Europe 2

ORANGINA

Jeu gratuit sans obligation d'achat. Photos non contractuelles.

*En jeux



MISSION 7-3

elle n'est qu'à deux kilomètres. En trente secondes, vous y êtes. De retour chez vous, tout le monde n'est pas encore rentré au bercail. Et les Impériaux vous ont encore suivi ! Tournez-leur le dos ; s'ils envoient des missiles, balancez des contre-mesures. Après la conversation entre tous les membres restants de votre famille, une balise apparaîtra. Foncez dessus pour rejoindre les rangs de l'Alliance rebelle **(photo 3)**.

Récompense : Poster de recrutement groupe rouge - casque (pour carrière) - uniforme (pour grade)

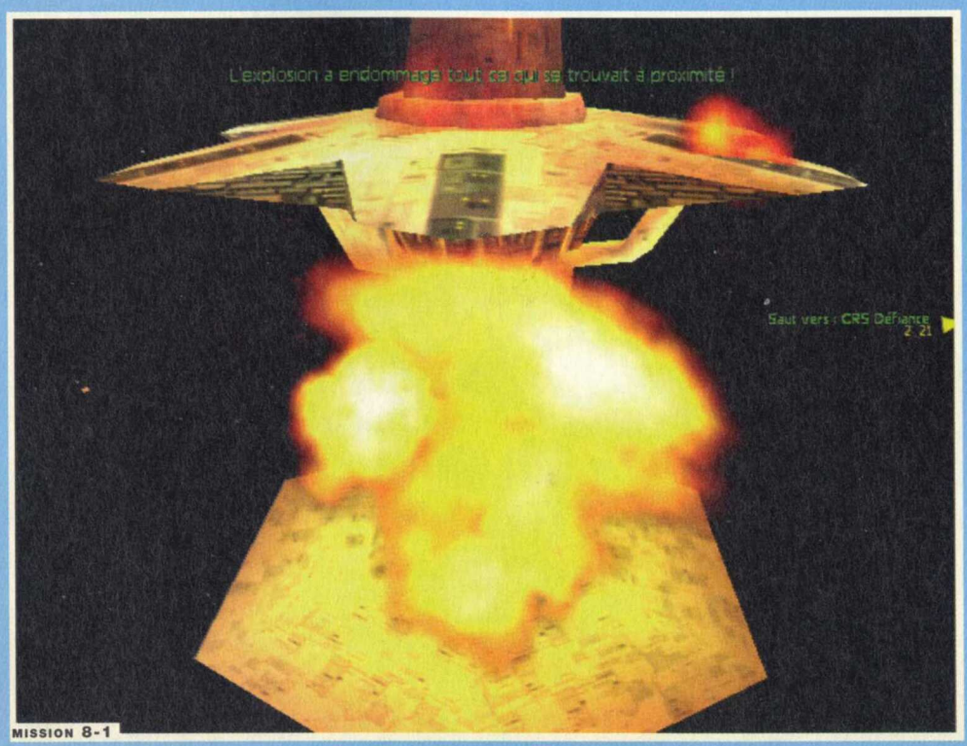
CAMPAGNE 2

LES RANGS DE LA RÉBELLION

Ces missions se passent dans le simulateur mais de façon tout à fait transparente. En fait, vous les mènerez comme des missions normales, après briefing. C'est une toute petite campagne de deux missions, mais la première est très lourdingue. Une fois ces deux missions réussies, vous volerez en conditions réelles.

MISSION 8
ÉPREUVES DE FRAPPE DANS L'ESPACE

Bon, je tiens à vous prévenir tout de suite, cette mission est très longue. Enfin, ça dépend. Selon que l'on veuille faire un maximum de bonus ou pas. Mais dans ce cas, ça peut durer facilement une heure. Avant toute chose, laissez-moi vous signaler qu'il est possible à tout instant de revenir à votre vaisseau mère, le «Défiance», pour refaire le plein de missiles. Au premier point de navigation, commencez par détruire la grosse structure en envoyant dix missiles. Tous les containers se trouvant à proximité vont exploser **(photo 1)**. Vous pouvez repartir au «Défiance» après avoir tiré tous vos missiles sans vous soucier de ce qui peut arriver. Ça explose, ne vous inquiétez pas ! Si vous partez tout de suite, vous n'aurez pas à affronter deux chasseurs arrivant vers vous, après vos exploits. Au point de navigation 2, c'est plus compliqué. Votre objectif principal est le CRCQ Sodrab, facile à abattre ; il ne bouge pas ; il est fixé à la base que vous voyez devant vous. Pour le descendre, il ne faut pas aller tout droit mais plutôt tourner autour de la base. Vous pouvez aussi détruire la base. Lockez alors le générateur de boucliers et achevez-le au laser **(photo 2)**. Attention, dès que vous aurez détruit l'objectif principal **(photo 3)**,



MISSION 8-1

MISSION 8-2

MISSION 8-3

ALIENS VERSUS PREDATOR

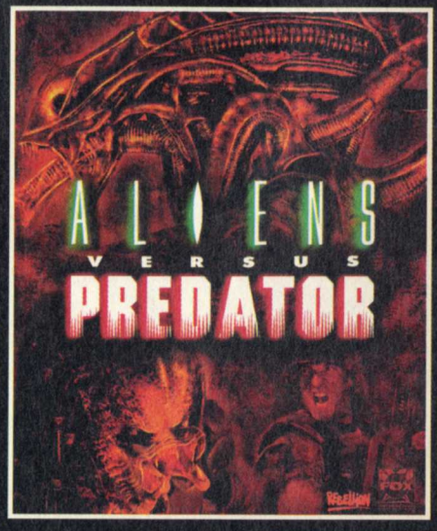
VOUS POUVEZ **CRIER** MAINTENANT, VOUS SEREZ ENTENDU !

GRAND CONCOURS

Jouez
avec Fox Interactive
et gagnez

des jeux Alien vs Predator PC
des enceintes Microsoft® Digital Sound System 80**
des coffrets vidéo Alien Saga THX
des figurines originales de 30 cm***

en jouant sur le
3615 PCSOLUCES
ou le 08 36 68 14 16*



***Pour commander les maquettes appelez SF KIT : 04 78 28 56 17
* ce n° n'est pas le n° officiel de la Hotline Electronic Arts.** valeur 1290 F.

© Microsoft. Microsoft est une marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. © 1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. TWENTIETH CENTURY FOX, FOX and their associated logos are the property of Twentieth Century Fox Film Corporation.
3615 - 3668 : 2,23 F/mn Concours organisé du 1er au 31/05/99 Photos non contractuelles

FOX INTERACTIVE

MISSION 8-4

des chasseurs ennemis arriveront. Ils sont pénibles, ceux-là ; je vous conseille d'éviter le combat et de rentrer au «Défiance». Vous pourrez ainsi réarmer. Ah, je ne vous ai pas parlé du meilleur ! Les cibles secondaires. Ce sont des sortes de tourelles flottantes dans l'espace. Elles ont chacune... seize canons. Si vous lockez un missile dessus, il n'a aucune chance d'arriver tant la puissance de feu est forte. Ce qu'il faut faire, c'est tirer en aveugle, afin de marquer un max de bonus mais c'est très long. Moi, j'ai laissé tomber... Parce que c'est très long. Il faut tirer avant que votre système de lockage automatique se mette en marche. Un exemple. Vous repérez une tourelle à cinq kilomètres. Placez-vous face à elle. Avancez. Vous devriez commencer à la voir à l'œil nu. Changez de cible et continuez dans la même direction. À une distance comprise entre quatre et deux kilomètres de la cible, vous devrez tirer le missile de façon à ce qu'il touche la cible. Attention, c'est au millimètre près ! Bon, si ça vous amuse. Si vous voulez tout casser à ce point de navigation, ayez un peu de temps devant vous. Car votre partenaire ne vous aide pas beaucoup ; il est hors de question pour lui d'attaquer les tourelles. Après, direction le «Défiance». Le plein de missiles pour la zone 3 **(photo 4)** où vous devrez détruire 25 % du convoi impérial. Vous pourrez faire bien plus une fois débarrassé des corvettes qui vous mitraillent. C'est là que votre équipier tire son épingle du jeu. Il va les déglinguer avec une facilité déconcertante. Communiquez-lui votre désir d'attaquer votre cible ; pour détruire une plus grande partie du convoi, détruisez les vaisseaux qui véhiculent les longues enfilades de containers. Vous pourrez toujours détruire les containers par la suite.

MISSION 9-1

MISSION 9-2

MISSION 9
ÉPREUVES EN SITUATION DE SUPÉRIORITÉ

Voilà un nom de mission qui veut tout dire. Difficile de la perdre, celle-là. Vous aurez à combattre des Tie. Des chasseurs, des intercepteurs et c'est tout. C'est même plus simple que cela. On vous explique que ce n'est pas votre talent au dogfight que l'on veut mettre en valeur mais votre aptitude à commander. Donc, dès qu'il y aura pas mal de monde avec vous, vous pourrez leur donner des ordres qu'ils respecteront à la lettre. Je peux vous assurer que tout devient beaucoup plus facile.

Au premier point de navigation **(photo 1)**, vous serez tout seul ; votre instructeur vous donnera des conseils. Mais même si vous devez affronter de nombreuses vagues de Tie, ce sera très facile **(photo 2)**. Le premier que vous verrez est juste derrière vous ; retournez-vous donc vite pour le descendre **(photo 3)**. Vous devriez tomber sur une dizaine de vaisseaux en tout.

Au deuxième point de navigation, ce sera le même cirque. Mais votre instructeur combattra avec vous et les Tie auront été remplacés par des interceptors **(photo 4)**. Rebelottes au troisième point. Dans votre groupe, deux vaisseaux de plus. Ordonnez-leur d'attaquer votre cible. Ils vont donc s'en prendre à tous les vaisseaux ennemis que vous aurez sélectionnés. En de telles circonstances, les combats ne durent pas plus d'une minute. Ensuite, il vous reste à retourner à la base. Un croiseur est à quelques kilomètres de la flotte rebelle. Il envoie une quantité industrielle de Tie, dont des bombardiers. Ordonnez à vos équipiers d'attaquer votre cible et ce sera très vite réglé. Vous pouvez, «pour rire», vous en prendre au bombardier en ordonnant à tous vos coéquipiers de l'attaquer, mais attention, ce n'est pas franchement facile, c'est un peu pour la panade. Si vous sentez que les choses tournent mal, ordonnez à tout un chacun de rentrer au bercail. Pour communiquer avec tout le monde, ai-je besoin de préciser que c'est à «escadron» qu'il faut parler et non pas à chaque pilote individuellement ? Bon, en tout cas, c'est fait. Lors de ma mission, j'ai

MISSION 9-3

MISSION 9-4

eu un petit problème pour le «finir» ; alors qu'il ne lui restait que 1 % de vie, il est passé en hyperespace. Dommage, c'aurait pu être un bon bonus. Mais ce doit être possible.

Léo

Rendez-vous le mois prochain pour la suite des aventures de Ace Azzameen.

CLIC D'OR 99

www.allocine.fr®

LE GUIDE NATIONAL DES SPECTATEURS DE CINEMA

AlloCiné est également joignable 24h/24 au 01 40 30 20 10 (appel non surtaxé)

-code- ©AlloCine 1999 - Tel : 01 53 53 51 51

SFR Accès direct CINE
Soit 2463 (2F/appel + com. normale)

Ciné Live
LE MAGAZINE DU CINÉMA

Europe 2

32 Mo

3D Blaster Savage4,

Des graphismes mordants de réalisme !

Dans la jungle des cartes video 2D/3D, il n'y a pas d'hésitation à avoir ! Fiez vous à la **3D Blaster Savage4** ! Avec 32 Mo de mémoire et le procédé exclusif de compression de textures S3TC, les images fourmillent de détails dans une luxuriance de couleurs... Les jeux et les applications multimédia pourront atteindre les plus hautes résolutions sans compromis sur la vitesse d'affichage.

Dépassez vos limites avec la 3D Blaster Savage4 !

Pour plus de renseignements et obtenir votre CD-ROM de démonstration, contactez le 01 39 20 86 03 (dans la limite des stocks disponibles).

Spécifications :

- Disponible en versions PCI ou AGP
- 32 Mo de mémoire
- Processeur Savage4 de S3 Incorporated
- Procédé exclusif S3TC
- Affichage en millions de couleurs (32 bits) jusqu'à la résolution de 1 900 x 1 200
- Gère tous les effets 3D dans les jeux
- Compatible Microsoft Direct3D et Open GL
- Décodage DVD, MPEG 1 et MPEG 2

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

La clé vers une nouvelle dimension

Cartes audio **Cartes graphiques** **Haut-parleurs** **PC-DVD** **Vidéo**

© 1999 Creative Technology Ltd. Sound Blaster, le logo Sound Blaster et le logo Creative sont des marques déposées.
Tous les noms de marques et de produits sont des appellations commerciales ou des marques déposées de leurs détenteurs respectifs. Toutes les spécifications sont sujettes à modification sans préavis. Le contenu réel peut être légèrement différent du contenu décrit. Photos non contractuelles.